DEAD OR ALIVE

デッドオアアライブ

公式攻略



ガイド





セガサターン版オリジナル技、モード完全対応!!

オリジナルの新技、新モードを徹底解剖!
さらに、キャラの設定原画や開発者インタビュー、
そしてボス「ライドウ」の使いかたまで完全網羅!!



電撃SEGA SATURN セガサターン 特別編集

電撃攻略王

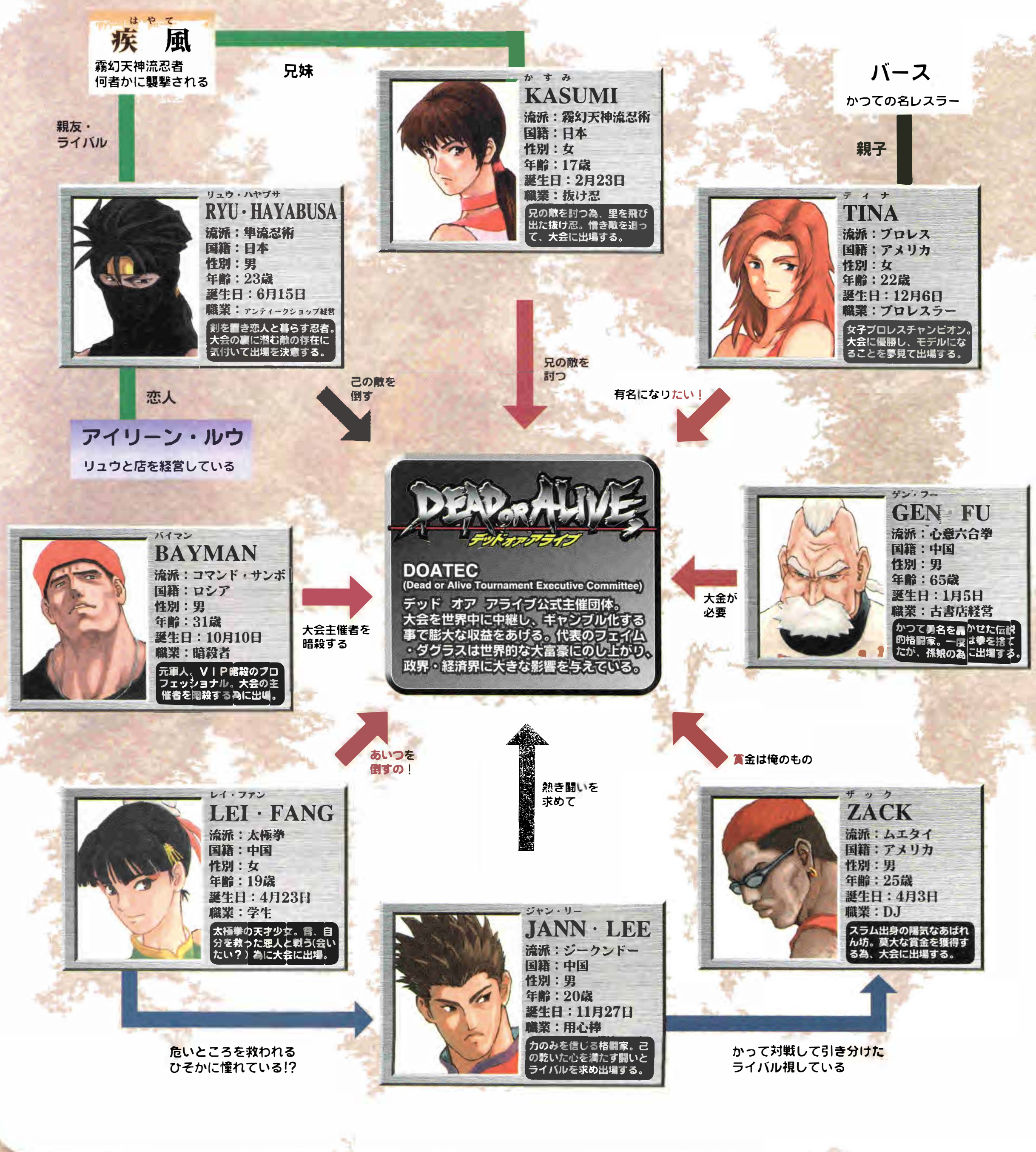
DEAD OR ALIVE
デッドオアアライブ



公式攻略ガイド

The World of DEAD OR ALIVE

人物相関図



気になるキャラクターたちのプロフィールやバックストーリーを大公開!

バックストーリー

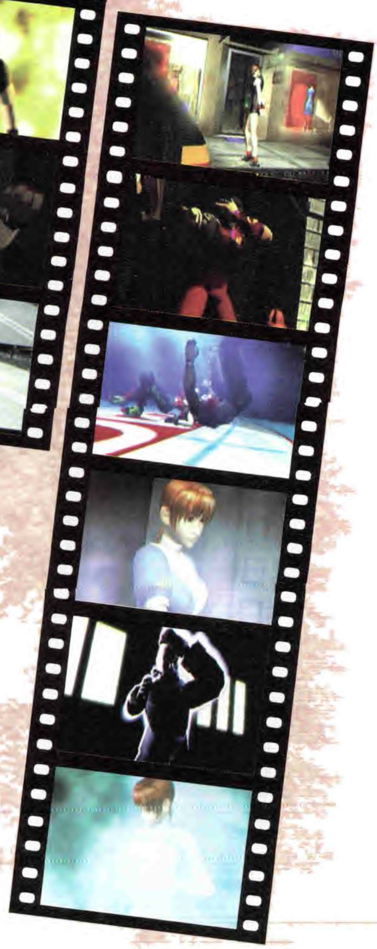
古来より幾度となく繰り返されてきた格闘大会。力と力、技と技がぶつかりあうさまに人々は熱狂し、さらなる刺激と興奮を求めてそのスタイルは進化を遂げてきた。もっと過激な戦いを…。そんな人々の欲求はやがて新たな異種格闘技大会を生んだ。ルールなど存在せず、ただ相手を倒すことだけが要求されるこの大会では、数々の熾烈な闘いが繰り広げられた。やがて闘いの過激さは頂点を極め、試合中に命を落とす者も少なくはなかった。しかし、大会優勝者に与えられる莫大な賞金と名誉を求め、無謀にも大会に参加する格闘家は後を絶たない。出場する格闘家たちの力が均衡するようになると、完全決着を望む声が高くなり、ひとつのシステムが生み出された。リング外周に設けられたデンジャーゾーン…。数々のトラップが巧妙に仕掛けられたこのゾーンでは、一定以上の負荷がかかるとその威力を発揮する。その刺激的な演出に観客は酔いしれた。さらに、闘いの勝敗には多額の金が動くようになり、賭けそのものが合法的に行われるようになっていったのである。いつしか大会はその規模を拡大し、世界各地から強者が続々と集まるようになった。大会は世界中に中継され、その存在は誰しもが知るところとなった。今年もまた大会が始まろうとしていた。格闘家たちは過酷な舞台へと上がっていく。それぞれの想いを心に秘めて…。人々はこの闘いを「デッド オア アライブ」と呼んだ……。

ススメ

ファン必見の豪華ムービー!

下に並んでいる写真は、SS版オリジナルのオープニングムービー。アーケード版とは違う、SS版のみに収録されているムービーなのだ。ムービーにはゲームに登場するキャラクターたちが全員登場し、迫力満点の動きを見せてくれるぞ。





戦いが今、始まる!

DEAD or ALIVE
公式攻略ガイド

CONTENTS









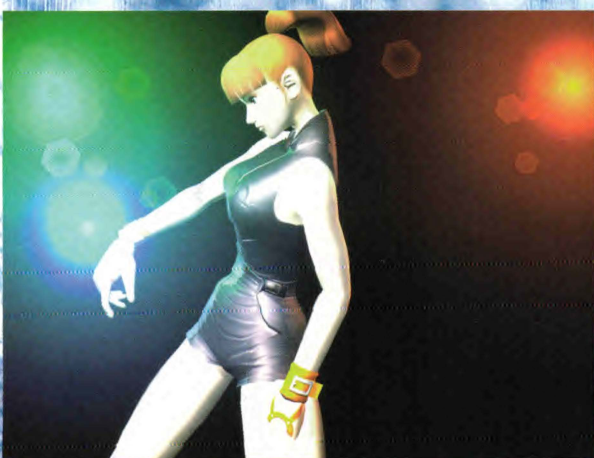


SYSTEM

システム解析の章

この章では『DOA』の基本システムをすみずみまで紹介。独特のシステムが多数採用されているゲームなので、基本がとても大切になってくる。基本操作から技属性紹介、そして条件別のダメージ修正にいたるまで、ゲームを進めるうえで必要かつ上達を早めることができる情報が満載。基本をここでしっかりと理解しておこう。







ボタンの役割をしっかりと覚えよう!

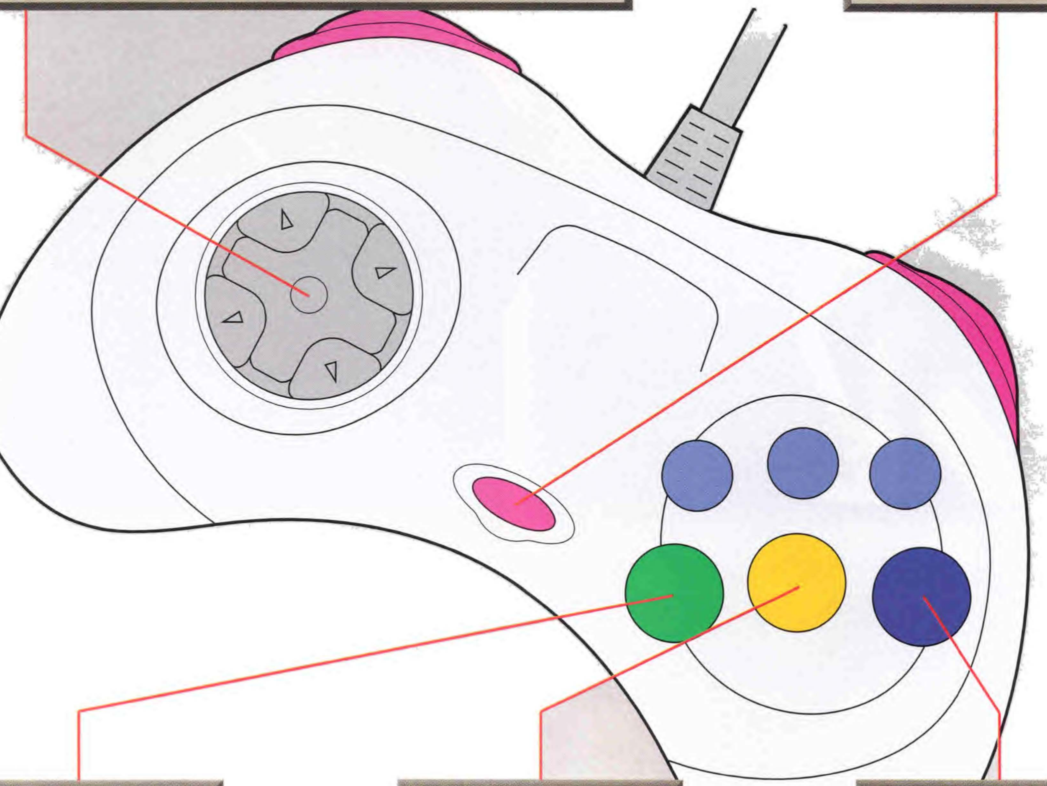
基本操作

『DOA』をより楽しむために、まずは基本操作と画面の見方から覚えていこう。



使用するパッドの名称と主な役割

基本的にはアーケード版と同じく、方向ボタンと3ボタンでキャラクターを操っていく。



方向ボタン

キャラクターの攻撃以外の動作は、すべてこの方向ボタンでおこなう。上でジャンプ、下でしゃがんで左右で歩く。同じ方向に2回連続入力でダッシュを行うことができる。相手に対して後ろ方向に方向ボタンを入力すれば、攻撃をガードできる。相手の攻撃に対応して、立ちガードとしゃがみガードを使い分けよう。

STARTボタン

基本的にゲームの中断に使われる。トレーニングモードでメニューを呼び出すときにも使用する。

A Ⓗボタン

攻撃をつかめ！

基本的にホールド系の技を出す。また、パンチボタンと同時に押すことで、投げ技を使うことができる。

B Ⓟボタン

パンチを繰り出せ！

基本的にパンチ系の技を出す。全般に出が早いので、連続技に組み込んだり、相手の技のスキをついて反撃するときに使用する。

C Ⓚボタン

キックを放て！

基本的にキック系の技を出す。キック系の技には、スキが大きく攻撃力の高い技が多い。

画面の見かた

画面には自分と敵の情報がすべて表示されている。状況に応じて戦法を変えていくために、各表示の意味をしっかり理解しよう。

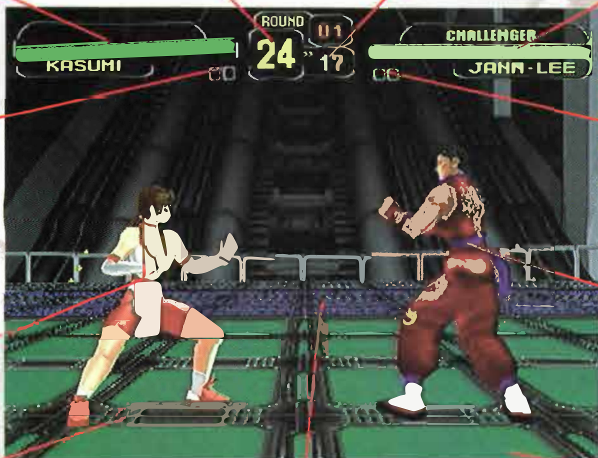
1Pキャラ体力ゲージ
1Pキャラクターの体力を表している。緑色のゲージがなくなってしまうと、1セット取られてしまう。

残りタイム
ラウンドの残りタイムを表示。0になるとラウンドは終了する。

ラウンド数
現在、戦っているラウンド数を表示している。

2Pキャラ体力ゲージ
2Pキャラクター、もしくはCPUキャラクターの体力を表示。なくなると負けになってしまう。

1P取得カウント数
1Pキャラの勝ち取ったセット数を表示。通常は2本取れば勝ち。



2P取得カウント数
2Pキャラの勝ち取ったセット数。CPU戦では2本取られると負けてしまう。

1Pキャラクター
1Pの操作するキャラクター。1人用では主にコレを使う。

2Pキャラクター
2Pの操作するキャラクター。1人用のモードではCPUキャラクターに。

対戦フィールド
通常の対戦フィールド。ここから出てもリングアウトにはならない。

デンジャーゾーン
ダウンすると爆発するデンジャーゾーン。爆発するとキャラクターが浮いてしまう。

リング外
キャラクターがリング外に落ちてしまうと、体力が残っていても負けてしまう。

ゲームのすすめかた

通常の対戦格闘ゲームのように、相手にダメージを与え、倒すことによってゲームを進めていく。通常は2セット先取することで次のステージに進むことができるようになっており、9人めのキャラクターを倒せばゲームクリア。また、2人で対戦する場合も基本ルールは同じ。相手に読まれないような戦法を駆使して戦おう。



↑デンジャーゾーンでダウンさせたら連続技のチャンス。一気にダメージを与えよう。

↓敵のすばやい攻撃はガードしてから反撃していこう。





↑あまり後ろに下がると、リングアウトしてしまうぞ。なるべく通常フィールドの中央で戦っていくようにしよう。



↑デンジャーゾーンの爆発で相手が浮いたら、連続技を入力しよう。なお、デンジャーゾーンでのバウンドは回避できるぞ。

↓中段攻撃や下段攻撃で敵のガード方向を惑わすのは、2P対戦ではとても有効な戦法。



アーケード版にはなかった新モードが追加されているぞ!

プレイモード紹介

トレーニングモードや組み手モードなど、家庭用ならではの追加されたモードを紹介していく。



アーケードモード

アーケード版と同じシステムの1人用も2人用も楽しめるモード。乱入しての対戦など、アーケードの雰囲気もそのままだ。

CPUと闘い続け、9人めのキャラクターである"ライドウ"を倒せばゲームクリアとなる。CPUキャラクターの登場する順番は決まっていて、登場するのが後半のキャラクターほどCPUの動きが機敏になっている。

このモードは、文字通りアーケード版で通常にプレイできたモードであり、乱入することによって2P対戦も楽しむことができる。後に説明するVSモードとは違い、対戦で勝利したプレイヤーはキャラクターの変更を行うことはできず、勝ったプレイヤーがアーケードモードを続けていくことになるぞ。



↑出現するキャラクターの順番は常に一定。後半になるほど強力な攻撃をしかけてくるぞ。



↓プレイ中でも、乱入すればいつでも対戦プレイを始められる。

タイムアタックモード

ライドウを倒すまでのクリアタイムを競うモード。CPUの動きを徹底的に研究してからプレイしよう。

アーケードモードとほぼ同じ設定でゲームが進み、クリアするまでのタイムを競うモード。

このモードは、スタートしたら、2Pは乱入できない完全1人用のモードだ。



←クリアタイムは上位10位までが記録される。



←敵をデンジャーゾーンに追いつめ、ダメージだ。



←タイムアタックモードとバーストモードは併用可能。



↑爆発で浮いたところに連続技を叩き込もう。強力な連続技で、いっきに勝負をつけるのが好タイムを出すコツだ。

V.S.モード

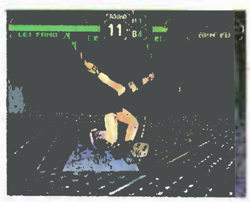
文字どおり2P対戦だけを楽しめる、対戦専用のモード。戦いが終わるたびにプレイするキャラクターを変更できるのが最大の特徴だ。

アーケードモードでも乱入対戦することはできるが、このVSモードは完全に2P対戦をするためにだけ用意されたモードになっている。

アーケードモードで対戦することとの違いは、対戦するごとにプレイするキャラクターを変更できるという点だ。何度も同じキャラクターでプレイしてもいいし、対戦ごとに違ったキャラクターを選んでもいい。他のモードと違う点はもう1つあり、キャラクターの体力値が増えていること。アーケードモードなどでは、体力値は160に設定されているが、VSモードでは200に設定されているのだ。CPU戦とは違った、2P対戦用の独特のテクニックを磨いていこう。



↑毎回キャラクターを変えることができるのだ。



←追い打ちを確実にいれるだけで勝率が大幅にアップ。



←敵の動きを読んで、うまく反撃していこう。

サバイバルモード

1本勝負のCPU戦を戦い続けるシビアなモード。なにがシビアかというと、ステージクリアしても体力が完全には回復しないのだ。

無限に押し寄せるCPUキャラクターたちを倒し続けるモード。ステージをクリアしても体力が回復しないので、ダメージを受けないように注意しよう。



←できるだけダメージを受けないように戦っていこう。



↑勝ち抜き数やトータルタイムなどを参考に、自分の腕の上達を確認できる。



←1本勝負なので、気を抜くとすぐにダメージを受けて負けてしまうぞ。

組み手モード

設定した数のCPUキャラクターと、勝ち負けに関わらず戦い続けるというモード。

モード開始時に、組み手をする人数を30、50、100人から選択。CPUの難易度は、オプションで変更できない。1人めのキャラクターから全力で戦ってくるので、簡単には勝たせてはもらえない。ただ、アーケードモードのように、CPUキャラクターが、どんどん強くなってくるということはないぞ。

使い馴れたキャラクターをさらに練習し、最終的な目標でもある100人組み手全勝を目指して戦い続けよう。

自分の実力を試す のに最適な組み手モード。このモードでラクに全勝できるようになれば、もはや立派な『DOA』マスターだ!



←まずは対戦数が少ない30人組み手からプレイしよう。



→勝ち負けの数や勝率などもすべて表示されていく。



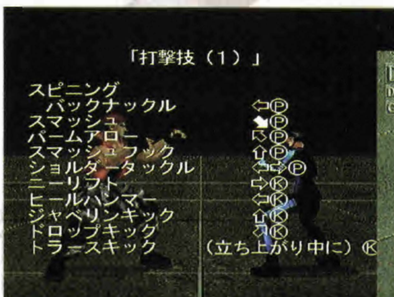
↑たとえ負けてしまっても戦いはまだまだ続く。目指すのはもちろん100人全勝だ。

トレーニングモード

ほぼすべての技のコマンドを見ることができるなど、まさに技のトレーニングをするためのモード。ここでお気に入りのキャラクターの技を覚えてから、アーケードモードなどをプレイしていこう。

トレーニングモードで与えた最大ダメージや、連続技のヒット数なども表示してくれるので、連続技の練習にはもってこいのモードだ。なぜなら技の練習台になってくれる相手(トレ子ちゃん)の状況を設定できるからだ。

格闘ゲーム初心者でも安心。技の練習ができるモードだ。さまざまなシチュエーションを設定することができるので、連続技ができる。



↑キャラクターの持つ技コマンドを確認できる。初めてプレイするキャラクターでも安心だ。

↓入力したコマンドが表示されていくので、コマンド入力を失敗したときには原因がわかる。

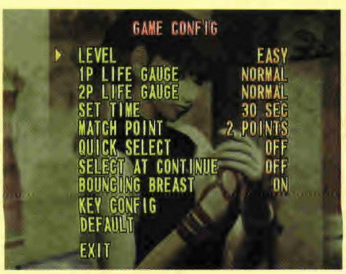


オプションモードではさまざまな設定が可能だ

オプションモードでは各ゲームモードでの設定変更を行える。例えば、3本先取制にしたり、タイムを60秒制にしたりといった設定が可能なのだ。VSモードなどをより楽しむための設定を、あらかじめ行っておくといいだろう。

ほかにも体力値の変更や、簡易キャラクターセレクト機能の使用などの変更が可能なので、自分なりの『DOA』の楽しみ方を見つけだそう。

ただし、サバイバルモードと組み手モードはあらかじめ決まった設定でプレイしていくので、このモードで決めた設定は適用されないぞ。



↑自分だけのオリジナルの設定で『DOA』を楽しんでいこう。



←5本先取制にすれば、最大9ラウンドまで戦うぞ。



→各ボタンにいろいろな操作を設定できる。

攻撃しなければ相手を倒せない！

基本的な戦い方

基本である打撃技、投げ技、ホールド技の3要素を細かく紹介。理解していないと勝利をつかむのは難しいぞ。



● 相手より先に攻撃を叩き込む ●

打撃技は多少離れた位置からでも攻撃できるのが特徴といえる。空振りしてしまうとスキが大きい技もあるので、使い方には十分な注意が必要になってくる。基本的にはパンチ系の技は出が早く、キック系の技はダウンを奪えるモノが多い。ほかにもカウンターヒットさせることによって、敵を浮かせたりできる技も多数存在する。

打撃の強いキャラクターほど使い分けが重要になってくるぞ。

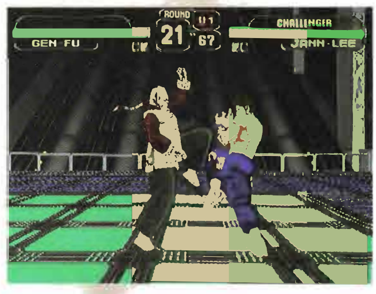


↑立ちパンチは出は早いがリーチがなく、しゃがんでいる敵にはヒットしない



←相手の技は、ガードしてから反撃すると確実。出の早いパンチからの連続技で反撃しよう。

↓打撃技を連続で繰り出す技もあるので注意しよう。





←中にはガード不能の技もある。技の特性を1つ1つ覚えておこう。



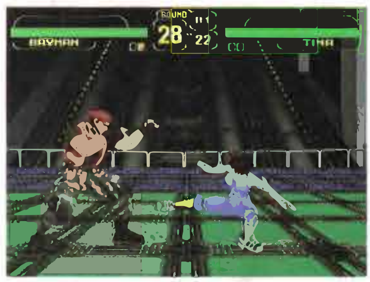
←しゃがみパンチはスキが少なく、ホールド技以外では反撃しにくい

● 相手の攻撃をガードして反撃する ●

敵の攻撃をガードした場合、出の早い打撃技で反撃するのもいいが、投げ技で反撃することもできる。相手がよろけていたり、技をくらってのけぞっていると投げることはできない。その代わり投げ技は、技が発生するまでの時間が0なので、投げが成立する条件を満たしていれば、問答無用で相手を投げることができる。ガードを固められてしまったら、間合いをつめて強力な投げ技をお見舞いしてやろう。



←大技をガードした後は投げ技をきめて大ダメージを与えてやろう。



↑下段攻撃をかわしたら、下段投げをきめるチャンスだ。



↑ホールド技を出した状態は特に投げられやすい



←しゃがみ状態のキャラクターは下段投げ以外では投げられない。



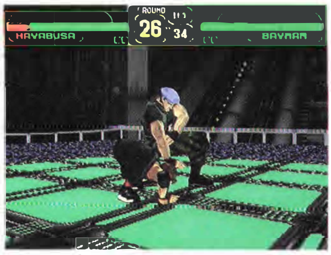
←投げ技よりも打撃技で反撃したほうがいい場合もある。

● 相手の攻撃にホールド技で反撃する ●

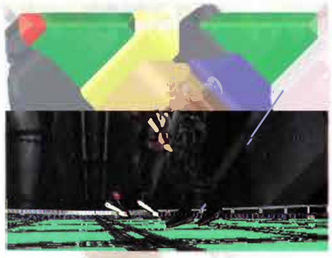
ホールド技は、大きく分けて攻撃用と防御用の2系統から成っている。

攻撃用のオフェンシブホールド（以下OH）は、相手をつかみにいく技。出が遅い分、投げ技よりも間合いが広いといった利点がある。防御用のディフェンシブホールド（以下DH）は敵の打撃技を直接つかむことができる。

DHは打撃技しかつかむことができないのが難点だが、打撃技重視の対戦をするキャラクターには有効な手段といえる。



←相手キャラクターがしゃがみパンチを連打していたら下段DHを狙っていこう。



←OHには、連続入力することで大ダメージを与える技も存在する。



↑ホールド技を空振りしてしまうと、スキが大きい。多用は禁物だ。



←打撃技の手数が多いキャラクターと戦うときは、じっくりガードして確実にホールドしよう。ガードする際には、投げ技に十分な注意を払っておくことも重要だ。

● 追いうち攻撃で相手にダメージを蓄積させよう ●

敵をダウンさせたら、ダウン攻撃で追撃するチャンス。ダウンさせた技に応じてダウン攻撃を選択しよう。

基本的に、↓要素＋打撃は出が早くスキが小さいが攻撃力が低い。また、↑要素＋打撃はダメージが大きいがヒットするまでに時間がかかり、外したときのスキも大きい。その場にあったダウン攻撃を使い対戦を有利に進めろ。



←確実にダメージを与えたいなら、スキの小さいダウン攻撃を行う。



←キャラクター固有のダウン攻撃をもっている場合もある。

ドローゲームが続いてしまうと…？

ドローゲームなどで決着がつかない場合は、サドンデスマッチとなる。

残りタイム、体力ともに少ない状態で始まるので、すぐに勝負がきまる。



↑普通に戦っていればドローゲームになることはほとんどないハズだ。



←残り体力値が同じならドローゲームになるぞ。



→フィールドがデンジャーゾーンになる。



↑初期体力が少ないので、強力な投げ技なら1発でKOしてしまうことも多い。

有利に戦うには技の特徴を知る必要がある！

「技」には3つの属性がある

『DOA』は打撃、投げ、ホールドの3種類に技の属性が分けられる。それぞれの強弱関係を理解しよう。



● それぞれの属性が三すくみとなって存在する ●

3つの属性に分かれる攻撃手段だが、同時に打ち合った際には、どの属性の技が打ち勝つかは決まっている。右のイラストのように、それぞれの属性が3つどもえの関係になっているのだ。

例えば、密着の状態で投げ技と打撃技が同時に打ち合った場合では打撃技が勝つといったように、いわばジャンケンのようなシステムになっている。この性質さえ理解しておけば、対戦相手のクセがわかったときなどに有利に試合を進めることができるだろう。



打撃は投げに勝つ

投げはホールドに勝つ

ホールドは打撃に勝つ



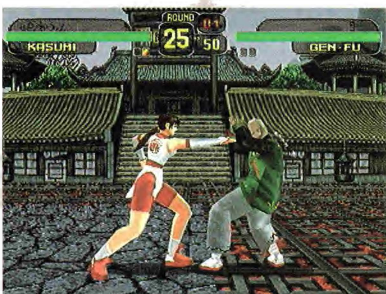
↑打撃技はスキの大きいものと小さいものがあるので、しっかりと技の性質を理解しておこう。



↓相手が打撃技を空振りしたら、投げ技を狙っていこう。



↑ホールド技は、狙いすまして使わないと、技のスキに手痛い反撃を受けることになるぞ。



←相手は常にホールド技を狙っているので警戒しながら戦おう。



→相手の大技をガードしてから反撃するのは、このゲームの基本だ。



↑連携技の最中でも、技と技の間をホールド技でガンガン返していこう。

打撃技

パンチ系

基本的にパンチ系の技は出が早くスキの少ないものが多い。その反面、攻撃力が低く、単発の技では相手をダウンさせる技が少ないという特徴を持っている。

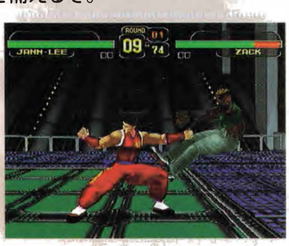
出の早さを最大限に生かして、連携技や連続技に組み込めば、攻撃力の少なさを補えるぞ。



↑パンチの連携技はホールドされることが多いので多用は禁物。



↑しゃがみパンチはスキのない技だが、下段ホールドには弱いので注意しよう。



←もちろんパンチ系の技にも、敵をダウンさせる攻撃がある。

キック系

キック系の技は威力が強く、ダウンを奪える技が多い。しかし技の出が遅いものも多いので、パンチ系の技からの連携で出の遅さをカバーしながら使っていこう。

また、全般にリーチが長いので、遠い間合いから、攻撃する戦いも可能になる。



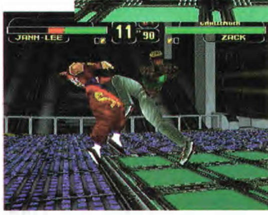
↑遠距離からの下段攻撃は強力。技をかいくぐってヒットするぞ。



←ザックのキック攻撃は、素早いものが多い。



→多くのキャラクターが持っているヒザ蹴り。



←ダウンを奪える技が多いのがキック系の技の特徴だ。

連続技と連携技

この攻略本の定義として、連続技というのは技と技のスキが小さく、1発めの攻撃がヒットしたら、2・3発めの攻撃も連続でヒットしてしまう技を指す（詳しくは16ページを参照）。

また、連携技というのは、技と技の間のスキは小さいが、連続でヒットすることがないもの。有効な技を組み合わせることによって、相手のガードやDHに対抗できる技のことだ。



←ヒジでよろめかせてからの投げと打撃の2択が強力。



→コマンドを入力すればさらに技が派生する。

どの属性にも当てはまらない技

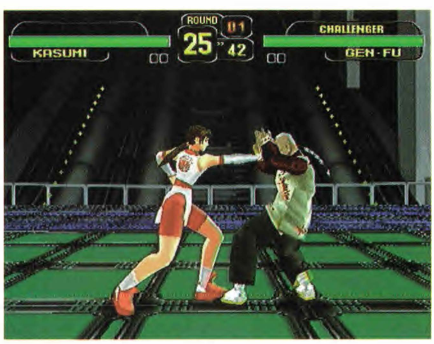
3つの系統に含まれない特殊な移動技などを持っている者もいる（詳しくは18ページを参照）。



←攻撃を避けて敵に近づくことができる。

すべての打撃技はホールドされてしまう

すべての打撃技は、タイミングよくDHを出されるとすべて返されてしまう。上・中段攻撃は上段DHで、下段攻撃は下段DHでそれぞれつかまれてしまう。ホールド技を無効にするような例外技はなく、打撃技とDHの攻防は読み合いの要素がかなり大きい。



→立ちパンチの連携は非常に強力なのだが……



↑連携技がいくら強力でも、相手に読まれてしまっては簡単に返されてしまうぞ。

投げ技

投げ技というのは相手に接近しなければ成立しないので、投げ技をきめるには、打撃技をうまく封じるか、スキをついて間合いをつめることが重要だ。相手の技を確実にガードしながら接近し、スキがあったらすかさず投げるのが理想的。

しかし、実際の対戦では相手も打撃技だけで戦うわけではないので、相手との読み合いの要素がからんでくる。

また、打撃技には負けるが、打撃技の攻撃判定が終了したあと（つまり技のスキ）は投げることができる。大振りな上段攻撃をしゃがんでかわしたら、すぐに投げ技を入力すれば、簡単に投げを決めることができるぞ。投げ技は失敗しても通常技（おもに立ちパンチ）が出るだけなので、打撃技やホールド技と違い、リスクが少ない技といえる。



↑通常投げは簡単に入力することができるが、投げ抜けされてしまうこともある



↑同時に通常投げを入力しあうと、投げ抜けが起こることが多い。


↑技によっては、ガード後、確実に投げが決まる。



←たとえ投げ狙いでも、打撃による牽制攻撃は忘れずにしておこう！


↑投げ技は見ためがカッコイイものが多い。"投げられる"と思ったら入力しておこう。



↑敵しゃがみ時に入る下段投げは超破壊力。チャンスがあればどんどん狙っていこう。

コマンド投げで大ダメージ！

コマンド投げは、投げ抜けができないうえに破壊力抜群だぞ。



←ここからさらにコマンド入力で技が派生する。


→コマンドの入力は多少早めくらいがいいぞ。



←単純に投げ3回分のダメージを与えるのだ。

投げを回避するには

投げを回避するには通常投げならⒽ+Ⓟを、連続投げなら相手の入力より早くⒽ+Ⓟ+Ⓚを押せば抜けることができる。



←連続投げは素早く正確にコマンドを入力しないと抜けられてしまう。

打撃技には弱いが、絶対に投げられないワケじゃない

基本的に投げは打撃に弱いが、使いどころさえわかっていれば強力な武器になる。

相手のスキを狙うのは当たり前として、打撃で固めてからの投げ技も非常に強力。相手が予想しないときに投げを狙っていくのが効果的な使い方だ。


↑モーションの大きい技をガードしてから狙っていこう。

↓できればコマンド投げで投げるクセをつけておいたほうがいい。





↑下段投げは、下段攻撃を空振らせてから狙わないと決まりにくい。

ホールド技

ディフェンシブホールド

DHは相手の攻撃にあわせて出すことによって、相手の攻撃を直接つかんで反撃するというもの。反撃によって相手にダメージを与えるタイプと与えないタイプがある。

ダメージを与えないタイプは、相手を受け流したあとに、通常技を入れることができるものもあるので、連携技や連続技を狙っていこう。



→立ち攻撃をホールドする機会は多いぞ



←中には中段攻撃専用のDHもある。完全に相手の動きを読んでいないと成功しない。

オフェンシブホールド

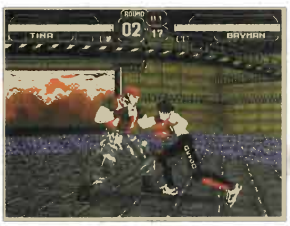
投げ技と同じく、ガード不能のOHだが、投げ技と違って、技のモーションのスキが大きい。しかし、投げ技にくらべて間合いが広く、打撃技の出始めのモーションもつかむことができるぞ。OHにはダメージを与えるだけではなく、背後を取れるものもある。特徴をよく理解してから使っていこう。



↑連続投げと同様にOHにはホールド後に技が派生するものがある。



→派生後の追加技は強力なものばかり。



←打撃技の出がかりをホールドできるので相手の技にかぶせるように出そう。



↑スキが非常に大きいので空振りすると大変なことになる。多用すると読まれるぞ。

この技はホールドできない!

正確にはホールド技が成功しているのだが、全キャラ共通で宙に浮いている攻撃に対しては、相手を受け流すだけになってしまう。位置的に有利な状態になるので、素早く攻撃していこう。



←技をやり過ごすだけでも有利になる。

連続入力で大ダメージ!

ホールド後に追加コマンドを入力することによって派生する技は、どれも強力。ぜひマスターしよう。



←バイマンやティナには特に派生技が多い。

→素早いコマンド入力で投げ抜けを防げ!

←最後の一撃は大ダメージを与えられる。

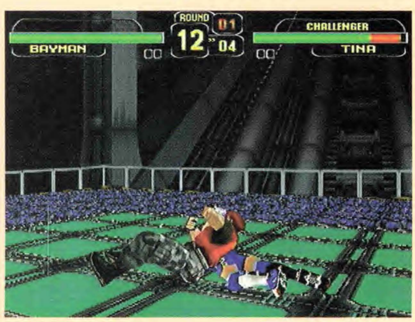
投げ技には圧倒的に不利だ

ホールド技は、OHですら効果時間が一瞬しかないうえに、空振りするとスキが非常に大きい。強力な投げ技の的になってしまうのだ。相手がコマンド投げを狙ってきた場合は投げ抜けも不可能なので、いっきに窮地に立たされてしまう。

投げ技をメインに戦ってくる相手には、ホールド技の使用を控えめにした方がいいだろう。



↑下段投げをもつキャラクターには、しゃがみホールドの空振りは厳禁。



←ホールド技の空振りモーションは、非常に投げられやすくなっているぞ。

連続技

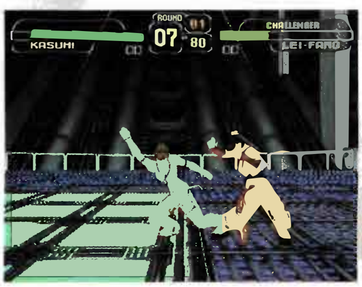
『DOA』の連続技は、大きく分けて5つのパターンが存在する。1つめのパターンは、かすみの二連突きのように、パンチ連打するだけで連続でつなげることができるものだ。2つめのパターンは、1発めで敵を浮かせ、自動的に2発めの追いうち攻撃がヒットするもの。レイ・ファンやジャン・リーの二起脚などが代表的な技といえる。3つめのパターンは、カウンターヒットによって宙に浮いた敵に追いうちを入れるというもの。例えばハヤブサの場合は、破邪膝蹴りがカウンターヒットすることにより、連刀撃による追いうちが可能となる。4つめのパターンはジャンプパンチ系の攻撃でよろめかせてからの連続技。よろめいている状態は比較的長く、出の早い技をヒットさせることができる。さらによろめき状態に攻撃すればカウンターヒットと同様の扱いになるので、相手を浮かせてからの連続技を狙うことも可能だ。5つめのパターンはホールド技で相手のガードを崩してからの攻撃。技を入力するタイミングが非常にシビアで、あまり連続技にはならない。しかし、対戦を有利に展開できる連携技にもなる、実戦向けの連続技といえる。



←カウンターヒットさせれば追い打ちが可能。



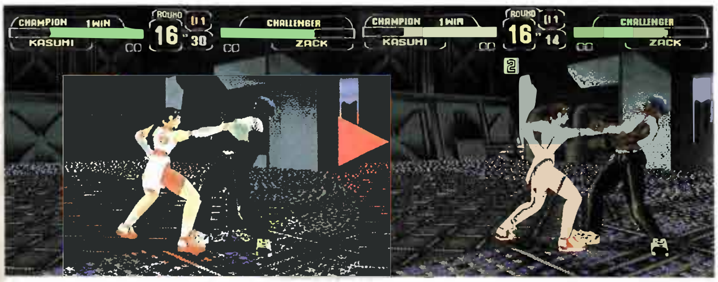
→デンジャーゾーンのバウンドにも追いうちができる



↑下段技も織りまぜて戦いつつカウンターヒットを狙え!

ノーマル

1 二連突き



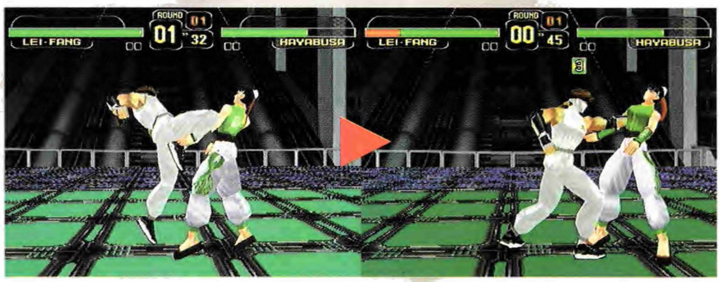
ダウン技＋追加技

2 二起脚



浮かせた相手に追撃

3 破邪膝蹴りがカウンターヒット→連刀撃



よろけさせて攻撃

4 リープダウンブロー　バルカンエルボー



ホールド技＋攻撃

5 裏雷薙ぎ　下段回し蹴り



相手の打撃技の出はじめにこちらの打撃技を当てるとカウンターヒットとなる。
カウンターヒット時には、通常の1.5倍のダメージを与えるだけでなく、相手をダウンさせる技でなくても、ダウンを奪えるようになることが多い。相手を浮かせるような技をカウンターヒットさせた場合、より高く浮かせることができ、空中連続技を狙うチャンスが増える。また、投げ技にもカウンターが存在し、打撃技を空振りしたスキに投げ技を入力すると1.25倍のダメージを与えることができる。

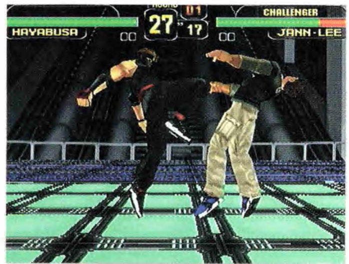
● カウンターとは？ ●

打撃技がカウンターヒット→ダメージ×150%

投げ技がカウンターヒット→ダメージ×125%



←破邪膝蹴りがノーマルヒットした場合は、空中連続技が入らない。



←同じ破邪膝蹴りでも、カウンターヒットすれば空中連続技が入る。

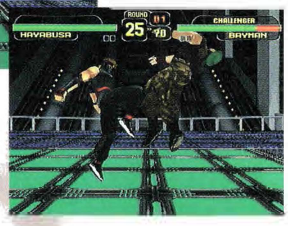
登場キャラクターたちのプロフィールには、重要なファクターが隠されている。
空中連続技が入りやすいか否か。それがわかるのが"体重"だ。簡単にいえば、かすみなどの軽量級は高く空中に浮いてしまうために連続技が入りやすい。逆にバイマンなどの重量級は浮かせ技をカウンターヒットさせても、空中連続技を入れるのが難しい場合が多い。詳しくは右の表を参照。キャラクターのプロフィールから察するに、50kg以下は軽量級、90kg以上は重量級と設定されているようだ。

● 同じ技をヒットさせても"浮き"が違う ●

体重	キャラクター名
軽量	かすみ レイ・ファン
ノーマル	ザック ティナ ハヤブサ ゲン・フー ジャン・リー
重量	バイマン ライドウ



←かすみに破邪膝蹴りをカウンターヒットさせるとこんなに浮く

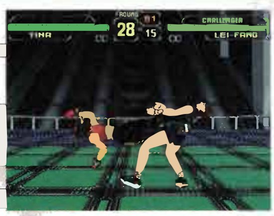


→バイマンはカウンターヒット時でもコレしか浮かない。

相手に与えるダメージ値については、技をヒットさせた状況により値が修正される。
カウンターヒットという状況もその1つだが、他にもいろいろな部分でダメージ値が修正されている。ダメージ値が増加する条件としては、「ジャンプ中の敵に打撃がヒット」、「背後を向いている敵に打撃がヒット」、「敵が打撃技の硬直中に打撃がヒット」の3つ。
これらは、相手のスキをついた攻撃であるため、通常時よりも大幅にダメージが増えてしまうのだ。逆に、ダメージ値が減る条件としては、「ガードしている相手に打撃がヒット（下段ガード中の相手に中段攻撃ヒットなど）」と、「やられて空中に浮いているときに打撃がヒット」の2つ。デンジャーゾーンでバウンドし、再び浮く前と後では打撃ヒット時のダメージが異なるのも覚えておこう。特にデンジャーゾーンでバウンドした後のダメージは、通常時の50%ほどにしかならない。よく考えてから連続技を入れていこう。

● その他のダメージ値の変化 ●

状況	増加量
ジャンプしている敵に打撃ヒット	125%
やられて空中に浮いている敵に打撃ヒット（デンジャー浮き前）	75%
やられて空中に浮いている敵に打撃ヒット（デンジャー浮き後）	50%
背後を向いている敵に打撃ヒット	125%
ガードしている敵に打撃ヒット	80%
敵が打撃の硬直中に打撃ヒット	125%



→正面からの攻撃はなんの修正も受けない。



←背後から攻撃するだけでダメージ値アップ。



↑デンジャーゾーンでの追いうちは、ダメージ修正によって、通常ヒット時の50%しかダメージを与えることができない 与えるダメージを計算しておこう

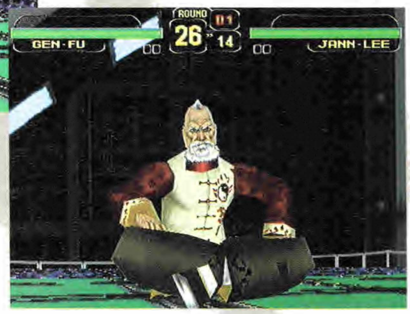
特殊技

アピール技

アーケード版では1部のキャラクターにしかアピール技がついていなかったが、SS版では全キャラクターにアピール技が用意されている。攻撃力はないがアピールを組み込めるくらいの余裕をもって対戦をしよう。



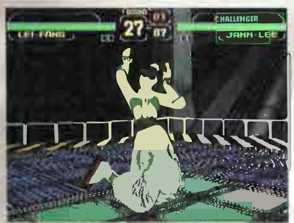
←アーケード版でもお馴染みだったかすみのアピール技"桜纏い"



↑ゲン・フーの"盤落地"は、おっかない顔であぐらをかく。邪魔したら殴られそう。



←いかにもティナらしい力強いガッツポーズ。



←レイ・ファンはちょこんと跳ね上がって喜ぶアピール技。

移動技

攻撃判定は持たないが、特殊な移動技を用いるキャラクターが多数いる。これらの技は通常の移動に織りまぜて使うことにより、行動が見切られにくくなる。

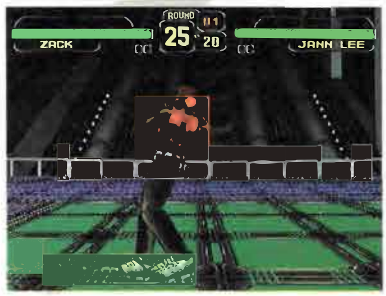
キャラクターごとに移動方法が全然違うので、各移動方法を使ったおもしろい戦い方を考えてみよう。有効に使えば、攻撃面や防御面で優位にたてるぞ。



↑ティナの移動技は、上段攻撃を避けて、ふところに潜り込めるタイプ。



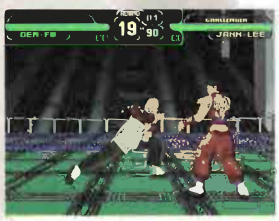
←かすみの特殊移動技は、バク転による移動だ。



↑ザックのトリッキーな動きは非常に見切りにくい。打撃に混ぜて使おう。



←ハヤブサは移動技のほかに逆立ちするだけの技をもっている。



←ゲン・フーの移動技は、一気に相手に接近することができる。

連続バックジャンプはできなくなっている!

十字ボタンを後ろ斜め上に入れっぱなしによる連続バックジャンプができなくなっている。

前や上方向にはアーケード版と同様に、十字ボタンを押しっぱなしで連続ジャンプができるので、連続してジャンプパンチ攻撃を行い、相手のをよろめきを狙うことができる。また、1回ごとに十字ボタンを、ニュートラルに戻し、再びバックジャンプをすれば、連続バックジャンプは可能。ただ、バックダッシュで移動していてもあまり後退速度に差が出ないので、かすみなどの場合は、"裏駆け"を使ったほうがよい。



←前ジャンプは十字ボタンを押したままで、ジャンプできる。



←十字ボタンを押したままバックジャンプしても、1回のみしかジャンプしない。



←バックジャンプからの攻撃には、無理に反撃しないこと。



←方向ボタンを入力し直さないとバックジャンプできない。

デンジャーゾーン

デンジャーゾーンはただ足を踏み入れただけでは何も起こらないが、ダウンすると地面が爆発してダメージを受け、さらに爆発によって浮かび上がってしまう。この爆発によってバウンドしたキャラクターには打撃技による攻撃が可能なのだ。

ただ、爆発ダメージは回避不能だが、バウンドに関しては受け身によって回避することができる。受け身はⒽ＋Ⓟ＋Ⓚで行い、ダウンを奪う技がヒットしてから、デンジャーゾーンに叩きつけられるまでの間に入力する必要がある。ただし投げ抜けのように連打すると受け身を取ることができないので注意しよう。



←通常はダウンしても、たいした追いうちは入らない。



↑爆発でバウンドした相手には、連続技を入れて一気にダメージを奪おう



←受け身を失敗してしまったら、大ダメージ必至。



←投げ技によっては、デンジャーゾーンの追加ダメージが期待

● デンジャーゾーンを使った連続技 ●

デンジャーゾーンを使った連続技は、相手が受け身を失敗することが最低条件になる。上級プレイヤーほど受け身を完璧にこなすようにはなるが、どんなプレイヤーにも「完全」はあり得ない。CPUキャラクターであっても、アーケードモードの最終戦でライドウが受け身を失敗することもある。どのモードをプレイするのであれ、知っておいても損はない情報だ。基本的に、相手がダウンすれば爆発が起こり、相手がバウンドする。大ダメージを狙っているのならデンジャーゾーンに落ちる前にも強力な連続技を叩きこんでおきたい。

理想的な連続技の例をあげると、よろめき状態に浮かせ技を当て、デンジャーゾーンに落ちる前にキャラクターの持っている中で一番強力な連続技を叩き込む。そして爆発で再び浮き上がったところにもう一度強力な連続技を叩き込むというものだ。この連続技で大半のキャラクターが体力ゲージの2／3以上を奪うことができる連続技を持っている。

しかしよろめき状態はそう作れないので、浮かせ技がカウンターヒットしたらすかさず連続技に移れるくらいには練習をしておこう。ダウンさせる技は投げ技でもいいことを利用して、投げ技の後に浮いた相手に対して、追いうちを入れよう。

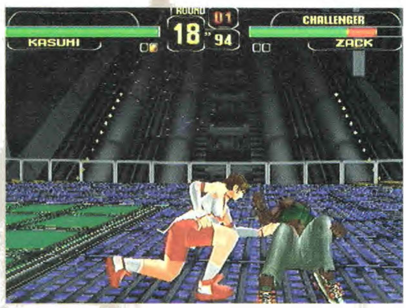




↑→ダウンさせるだけで爆発はおこる。追い打ちに使う技はあらかじめ決めておこう。



←キャラクターによっては投げ技後に追いうちも可能。





→追いうちはできるだけ威力のあるものを選択しよう。

↑連続技のあとにはダウン攻撃を忘れずに行おう。ダメージは小さいが、この一撃が勝利を分けることもある



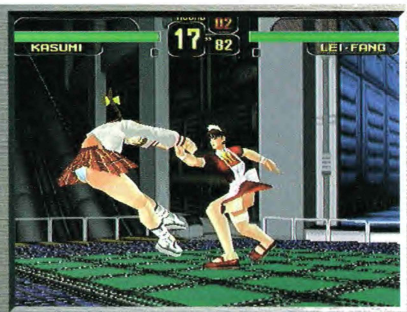


↑→連続技のメカニズムさえわかってしまえば、数多くの技を連続技に組み込むこともできる。練習次第では意外な連続技が見つかることもあるかも?

SS版だけの新要素を徹底紹介!

セガサターン版 オリジナルシステム

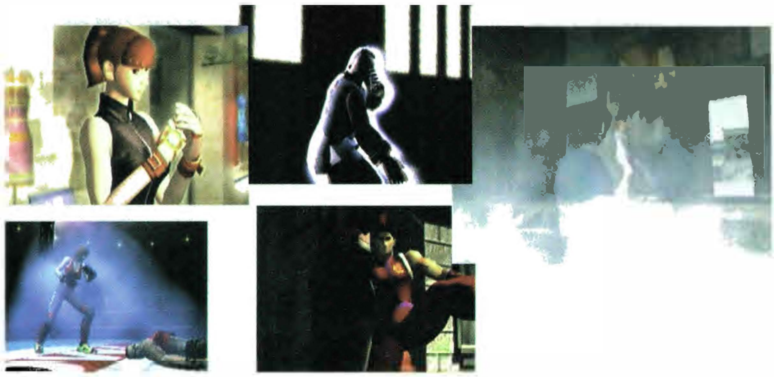
SS版だけに追加されているオリジナルモードを大公開。
新たなる『DOA』の世界を楽しもう。



オリジナル 1

新オープニングは超美麗なCGムービーに!

SS版にはアーケード版にはなかった超美麗なオリジナルのオープニングムービーが追加されている。右の写真でもわかるように、そのクオリティーはかなりのもの。このムービーだけでソフトの購入を考えるファンがいるのでは? と思うくらいのデキなのだ。このオープニングムービー中にはもちろん全キャラクターが登場。どのキャラクターも特徴がよく表現されているので、キャラクターのイメージが崩れることもなく、『DOA』の魅力をさらに深めてくれているぞ。



オリジナル 2

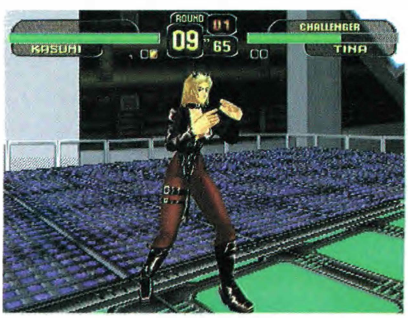
超魅惑的な新コスチュームの数々!

アーケード版にも魅力的なコスチュームが多かった『DOA』だけど、SS版ではさらに魅力的な新コスチュームが数多く登場する。特に女性キャラクター3人のコスチュームは、きわどい水着やうさぎの着ぐるみなど、遊び心満載のコスチュームばっかりなのだ。男性キャラクターも、あっと驚くような個性の強いものもあり、プレイヤーを楽しませてくれる。これらの演出によって、アーケード版とはひと味違った『DOA』を楽しむことができるぞ。



↑レイ・ファンは大胆なカットジーンズを着ている。





↑ティナは意外にも猫耳のついたボンテージ(?)。この格好で豪快なプロレス技を使うのだ。

↓この原型をとどめていない人はバイマン。もはや言われなきゃ誰だかわからない。



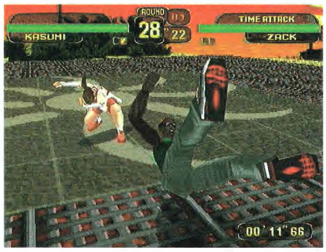


↑これまでの『DOA』とはまったく違った雰囲気がただよっている戦闘シーン。

オリジナル 3 数々のオリジナルプレイモードが用意されている!

SS版『DOA』のパワーアップは演出面だけにとどまらない。なんとプレイモードも大幅に増加しているのだ。初心者から上級者まで技の練習に役立つトレーニングモードのほか、クリアするまでのタイムを競うタイムアタックモード、2P対戦を楽しめるVSモード、どこまで勝ち抜けるかを競うサバイバルモード、『DOA』の腕試しができる組み手モードなど5つのプレイモードが追加されている。これらのモードの追加によって『DOA』は1人でも楽しめるゲームに仕上がっている。特に超難度の組み手モードを全勝するのは至難の業。これだけ高い目標があれば、チャレンジのしがいもあるというものだ。

これからの格闘ゲームは『DOA』のように、1人でも2人でも楽しめるプレイモードの充実が求められるかも?



←タイムアタックモードはスピードがすべて。



←CPU戦でも油断のできない難易度だ。


→サバイバルモードは負けるまで永遠に続くのだ。



→1人用の中で組み手モードが一番難しい?



←様々な条件下での連続技を練習できる。

オリジナル 4 アーケード版にはなかった新しい技が多数存在!

アーケード版とくらべ、新しく加えられた技は、変更技なども加えると1キャラクターにつき30ほどにもなる。大技や見栄えのいい技だけでなく、基本的な技の追加が多いので、アーケード版とは違った戦い方を見いださなくてはならないキャラクターがほとんどだ。

この要素だけでも、SS版『DOA』を、ただのアーケード作品の移植モノと思っていると、それが大きな間違いだということがわかる。ムービーやプレイモードとはまた違う、SS版だけの『DOA』を楽しめるのだ。



←バイマンの力強さも完全に再現。様々な新要素が楽しい。



→ハヤブサの新技である落震牙。どんな効果があるのかは次の章で紹介。

例)かすみの場合

新　技	技　名	コマンド
	連光裏襲斬	ⓅⓅ➡ⓅⓀ
変更技	変更前技名	変更前コマンド
	三連突き	ⓅⓅⓅ
	⬇	⬇
	変更後技名	変更後コマンド
	残月刀	ⓅⓅⓅ
削除技	技　名	コマンド
	連・旋	ⓅⓅⓅ➡Ⓟ



↑途中から中段になる連続技がかすみの新技、連光裏襲斬だ。



↓こちらはかすみの変更された技、残月刀。使い勝手のいい技だ。

DEAD OR ALIVE
テクニカルコラム1

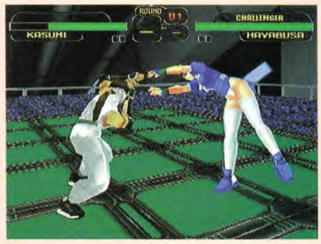
同じ属性の技だと相殺する

打撃・投げ・ホールドの3つの属性は、例えるならじゃんけんのようなもの。非常にわかりやすいシステムだが、同じ属性の技同士が衝突したときはどうなるのか？　答えは簡単。じゃんけんと同じく「あいこ」になるのだ。

打撃は相打ちとなり、投げは投げ抜け、ホールドはお互いの手を弾いてしまう。実戦で役立つ知識とはいえないが、弾きあったあとにボーッとしているなんてことがないようにしよう。



↑打撃の相打ちは、カウンターヒットが適用される。



↑お互いが投げようとしているとよく起こる「投げ抜け」。



↑ホールド技同士だと、お互いの手を離してしまう。



↑DHなら、どちらも攻撃しないため相打ちは成立しない。



↑カウンターヒットなので上段キックなどでもダウンしてしまう。

投げコマンドはタイミングを早めに！

いっきに大ダメージを与える連続投げ技（ホールド技）だが、回避されてしまっては意味がない。派生技を出すための追加コマンドは、相手の回避コマンドよりも早く入力することが大事なので、素早く、確実に入力したい。たとえばティナのフライングメイヤー→サーフボードスタイルロックなら、相手が投げ抜けコマンドを入力する前にサーフボードスタイルロックを入力すれば、抜けられることなく、相手を投げることができるぞ。



↑ホールド技でも同じことが適用されている。




←相手よりも先にコマンドを完成させればOK。


←先に入力されると投げ抜けされてしまう。


←両者ともコマンドを入力しないと技が終了してしまう。


←投げ抜けをするほうがコマンドの性質上、若干有利だ。


←投げ入力が早すぎると、投げ技を失敗してしまうことがある。

CHARACTER

キャラクター攻略の章

ここではキャラクターに関するデータとともに、CPU戦、2P対戦に必要な攻略テクニックを紹介する。体力ゲージを5割から7割も減らす連続攻撃や、『攻め』に必要とされる多彩な連携攻撃も見逃すな！









KASUMI
かすみ

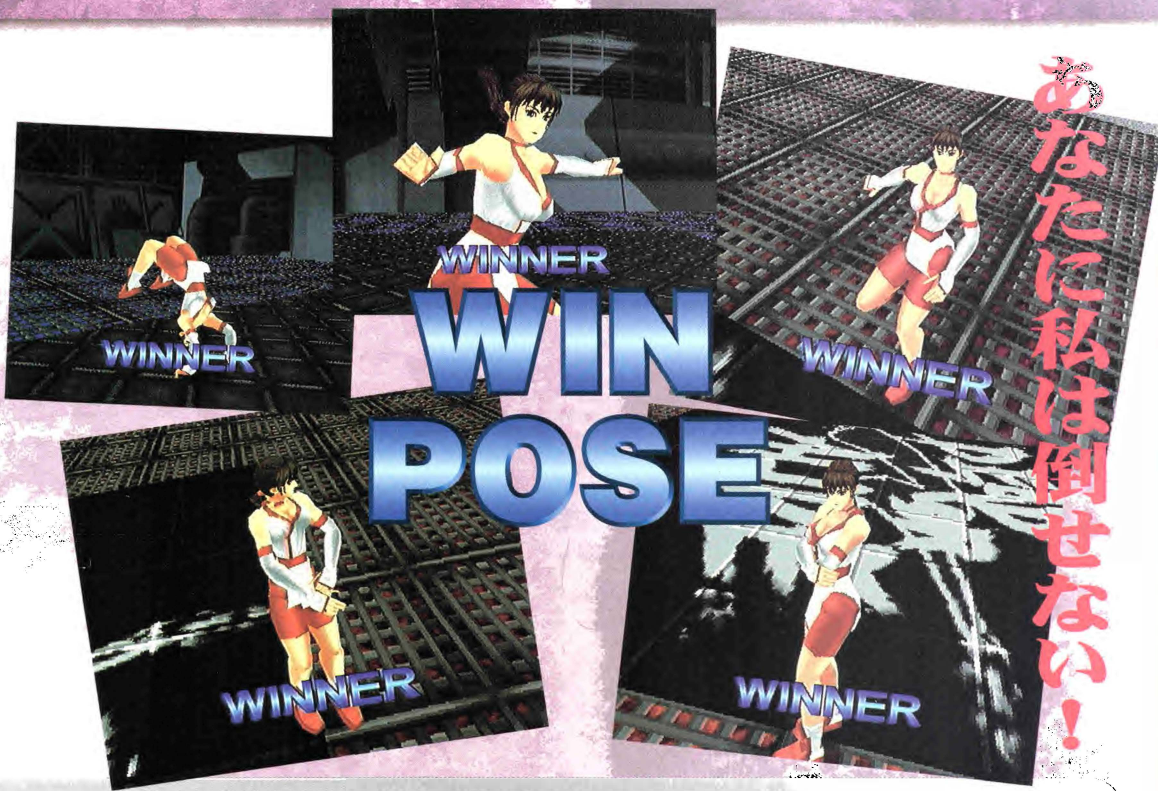
STORY

かすみ霧幻天神流次期第十八代頭首……。
その座を捨て、彼女は向かっていた。自らの死を招くかもしれぬ戦いの中へ、兄の小刀をそっと胸に忍ばせて……。

PROFILE

国籍　日本
性別　女
年齢　17歳
誕生日　2月23日
血液型　A型
身長　164cm
体重　48kg
3サイズ B88 W52 H89
流派　霧幻天神流忍術
職業　抜け忍
好きなもの
苺のミルフィーユ
趣味　占い

WIN POSE



あなたに私は倒せない！

CHARACTER COLOR



技表

基本打撃技

技名	コマンド	減
天刃（テンジン）	Ⓟ	7
霧刀（キリガタナ）	⇘Ⓟ	18
地刃（チジン）	⇩Ⓟ	5
閃天脚（センテンキャク）	Ⓚ	27
閃人脚（センジンキャク）	⇘Ⓚ	24
閃地脚(センチキャク)	⇩Ⓚ	10

固有打撃技

技名	コマンド	減
天襲脚（テンシュウキャク）	⇗Ⓚ	28
飛龍脚（ヒリュウキャク）	⇧Ⓚ	25
月輪脚（ゲツリンキャク）	⇖Ⓚ	40
浮天刃（フテンジン）	⇧Ⓟ	12
避天刃（ヒテンジン）	⇦Ⓟ	11
(天刃)（テンジン）	Ⓟ	7
(裏天刃)（ウラテンジン）	Ⓟ	10
閃連襲（センレンシュウ）	ⓅⓀ	25
二連突き（ニレンヅキ）	ⓅⓅ	7
連・疾（レン・ハヤテ）	ⓅⓅⓀ	35
連・疾風脚（レン・シップウキャク）	ⓅⓅⓀⓀ	30
★残月刀（ザンゲツトウ）	ⓅⓅⓅ	15
★連人襲（レンジンシュウ）	ⓅⓅⓅⓀ	25
連地襲（レンチシュウ）	ⓅⓅⓅ⇩Ⓚ	22
連月砕（レンゲツサイ）	ⓅⓅ⇖Ⓚ	30
★連光弾（レンコウダン）	ⓅⓅ⇨Ⓟ	15
★連光天襲脚（レンコウテンシュウキャク）	ⓅⓅ⇨Ⓟ⇨Ⓚ	28
★連光地襲脚（レンコウチシュウキャク）	ⓅⓅ⇨Ⓟ⇩Ⓚ	22
★連光人襲脚（レンコウジンシュウキャク）	ⓅⓅ⇨ⓅⓀ	27
★連光裏襲斬（レンコウリシュウザン）	ⓅⓅ⇨ⓅⓀⓀ	30
★連光虚襲斬（レンコウキョシュウザン）	ⓅⓅ⇨ⓅⓀ⇩Ⓚ	25
閃光弾（センコウダン）	⇨Ⓟ	15
★閃光天襲脚（センコウテンシュウキャク）	⇨Ⓟ⇨Ⓚ	28
★閃光地襲脚（センコウチシュウキャク）	⇨Ⓟ⇩Ⓚ	22
★閃光人襲脚（センコウジンシュウキャク）	⇨ⓅⓀ	27
★閃光裏襲斬（センコウリシュウザン）	⇨ⓅⓀⓀ	30
★閃光虚襲斬（センコウキョシュウザン）	⇨ⓅⓀ⇩Ⓚ	25
(霧刀)（キリガタナ）	⇘Ⓟ	18
白霧（シラギリ）	⇘ⓅⓅ	20
★風牙（フウガ）	⇘ⓅⓀ	25
(閃天脚)（センテンキャク）	Ⓚ	27
連天脚（レンテンキャク）	ⓀⓀ	22
連人脚（レンジンキャク）	Ⓚ⇘Ⓚ	20
連地脚（レンチキャク）	Ⓚ⇩Ⓚ	22
無影刀（ムエイトウ）	⇨⇨Ⓟ	20
迅槍脚（ジンソウキャク）	⇩⇘⇨Ⓚ	25
飛燕昇脚（ヒエンショウカク）	⇨⇨Ⓟ+Ⓚ	40
烈風脚（レップウキャク）	⇘Ⓗ+Ⓚ	30
狼牙（ロウガ）	⇨⇨Ⓚ	25
旋（ツムジ）	Ⓟ+Ⓚ	25
疾（ハヤテ）	Ⓗ+Ⓚ	28
疾風脚（シップウキャク）	Ⓗ+Ⓚ・Ⓗ+Ⓚ	30
影疾（カゲハヤテ）	⇩Ⓗ+Ⓚ	22
旋・霞蹴り（セン・カスミゲリ）	Ⓗ+Ⓟ+Ⓚ	25
裏影狩旋脚（リエイシュセンキャク）	⇨⇦Ⓚ	18
★霧幻刀（ムゲントウ）	⇘⇘Ⓟ	15

背後攻撃技

技名	コマンド	減
裏天刃（ウラテンジン）	Ⓟ	10
闇刀(ヤミガタナ)	⇩Ⓟ	14
裏地刃（ウラチジン）	⬇Ⓟ	12
裏天脚（ウラテンキャク）	Ⓚ	30
裏人脚（ウラジンキャク）	⇩Ⓚ	25
裏地脚（ウラチキャク）	⬇Ⓚ	25
月影脚（ゲツエイキャク）	⇧Ⓚ	35

打撃技

スピードのある連携で相手を撹乱しよう

連携技はリーチがあり、前方に移動しながら技を出すため、空振りをすることが少ない。対DH用に、中段・下段を使い分けよう。



←よろめき効果のある閃光弾。ここからさらに5つの技へ派生する。



←素早く入力すれば、連月砕は連続技になる。



↑連光弾から下段へ派生していく連光虚襲斬も強力な連携技。



↑CPUの起きあがりに狼牙を重ね、再びダウンさせよう。



←疾をかわされても中段の疾風脚が待ち受けている。

ジャンプ攻撃技

技名	コマンド	減
前天 弧空斬（ゼンテンコクウザン）	(前J中)Ⓟ	20
前天 旋空脚（ゼンテン センクウキャク）	(前J中)Ⓚ	30
前天 地旋（ゼンテン ジツムジ）	(前J着地際)Ⓟ	30
前天 旋地脚（ゼンテン センチキャク）	(前J着地際)Ⓚ	25
弧空斬（コクウザン）	(上J中)Ⓟ	20
旋空脚（センクウキャク）	(上J中)Ⓚ	30
地旋（ジツムジ）	(上J着地際)Ⓟ	30
旋地脚（センチキャク）	(上J着地際)Ⓚ	25
後天 地旋（コウテン ジツムジ）	(後J着地際)Ⓟ	30
後天 旋地脚（コウテン センチキャク）	(後J着地際)Ⓚ	25

ダウン攻撃技

技名	コマンド	減
鷹爪脚（タカヅメキャク）	⇧Ⓚ	20
瓦砕き（カワラクダキ）	⇩Ⓟ	10

投げ技

技名	コマンド	減
虹掛け（ニジガケ）	Ⓗ+Ⓟ	50
冥土御輿(メイドミコシ)	⇦Ⓟ	45
狼顎蹴(ロウガクシュウ)	⇩⇙⇦Ⓗ+Ⓚ	60
朧(オボロ)	⇘⇘Ⓟ+Ⓚ	65
華厳円舞（ケゴンエンブ）	⇩⇘⇨Ⓟ	55
裏燕（ウラツバメ）	⇩Ⓗ+Ⓟ	0
翼刈（ツバサガリ）	(敵背後から)Ⓗ+Ⓟ	55

ディフェンシブホールド

技名	コマンド	減
木霊・壱式（コダマ・イチシキ）	(敵Ⓟに)Ⓗ	25
	(背後の敵Ⓟに)Ⓗ	
木霊・弐式(コダマ・ニシキ)	(敵Ⓚに)Ⓗ	35
	(背後の敵Ⓚに)Ⓗ	
爪払い（ツマバライ）	(敵Ⓟに)⇩Ⓗ	0
	(背後の敵Ⓟに)⇩Ⓗ	
流刃（リュウジン）	(敵Ⓚに)⇩Ⓗ	0
	(背後の敵Ⓚに)⇩Ⓗ	

オフェンシブホールド

技名	コマンド	減
★彩桜（アヤザクラ）	⇨Ⓗ	0
	(敵背後から)⇨Ⓗ	
陽炎（カゲロウ）	⇨⇨Ⓗ	0
茨落とし(イバラオトシ)	(陽炎中に)⇩Ⓚ	50
霞返し（カスミガエシ）	⇩⇘⇨Ⓗ	40
	(前ジャンプ中)Ⓗ	
	(上ジャンプ中)Ⓗ	
	(後ジャンプ中)Ⓗ	
飛燕(ヒエン)	⇨⇨Ⓗ+Ⓚ	45
飛燕逆落(ヒエンサカオトシ)	(飛燕中に)⇦Ⓗ	55
★地陣桜(チジンザクラ)	(敵しゃがみ時)⇘Ⓗ	0
	(〃)(前ジャンプ中)⇩Ⓗ	
	(〃)(上ジャンプ中)⇩Ⓗ	
	(〃)(後ジャンプ中)⇩Ⓗ	
	(敵しゃがみ背後から)⇘Ⓗ	
夢誘（ユメサソイ）	(敵背後から)⇨⇨Ⓗ	50
	(敵背後から)⇩⇘⇨Ⓗ	
裏飛燕（ウラヒエン）	(敵背後から)⇨⇨Ⓗ+Ⓚ	60

特殊行動技

技名	コマンド	減
アピール　桜纏い（サクラマトイ）	⇨⇦⇨Ⓗ+Ⓟ+Ⓚ	0
	⇦⇨⇦Ⓗ+Ⓟ+Ⓚ	
裏駆け（ウラガケ）	⇖Ⓟ	0

表中の略語について……⇨:方向ボタンを短く入力　➡:方向ボタンを長く入力　Ⓗ:ホールドボタン　Ⓟ:パンチボタン　Ⓚ:キックボタン　DH:ディフェンシブホールド　OH オフェンシブホールド　減:ダメージ値　※コマンドはすべてキャラが右向きのものです。

投げ技

投げ技を使い分けよう

威力を重視するのであれば朧を使っていきたいが、華厳円舞なら相手をデンジャーゾーンへ導きやすい。状況に応じて使い分けよう。



←朧をカウンターで使えば、これだけのダメージを与えることができる。



→大ダメージを狙うのなら狼顎蹴でもいい。使いやすいほうを選ぼう。

ホールド技

リーチの長い飛燕を有効活用しよう

飛燕からの飛燕逆落としは、リーチはあるがつかむまでが遅い。近距離では使わずに、間合いをとった状態で狙っていく技だ。





↑→上段OHの飛燕は他のOHとは違い、足でつかみにいく。中段起き あがり攻撃に対して有効だぞ。

CPU戦　攻略テクニック

かすみの基本

連携技と下段攻撃で手玉に取ろう

中段攻撃である連光天襲脚や連光裏襲斬を入力している途中にガードされていると思ったら、遅めのタイミングで残りのコマンドを入力していこう。技のとぎれめにCPUはガードを解いてしまうことがあるため、ヒットすることが多くなる。ただし、バイマンやかすみ、ライドウなどにはDHで反撃されてしまうことも多いので、相手キャラクターによって戦い方を変えていくこと。CPUキャラクターをダウンさせたら、起きあがり攻撃の届かない位置から狼牙を狙う。CPUはしゃがみガードをせずに、再びダウンすることが多い。しゃがみガードされることが少ないだけでなく、DHで返されることもほとんどないので安心して使っていけるぞ。また、疾をガードされた後にそのまま疾風脚を出すとヒットすることも多いぞ。



↑連光天襲脚や連光地襲脚を使って攻めたてればOK。


←起きあがりを狙った狼牙で連続してダウンを奪っていこう。


←疾をガードされても、疾風脚がヒットすることが多い。

CPUを浮かせるには

飛龍脚や霧幻刀などを使っていくのだが、どちらも一長一短。飛龍脚は浮かせた後の連続技が入りやすいが、しゃがんだ相手にはかすりもしない。霧幻刀は、中段攻撃であるのはいいのだがヒット後に後ろを向いてしまうためにその後の連続技が限られてくる。また、連続攻撃である風牙も浮かせ技だが、1発めをカウンターヒットさせても、その後のキック攻撃により浮きが低くなる。

連続技狙いなら弧空斬でよろめかせてから飛龍脚を使うなど、それなりの工夫が必要になってくる。


←弧空斬（または前天弧空斬）を当てて、相手をよろめかせよう。


↑よろめいた相手に飛龍脚を当てれば、カウンターヒットと同じ扱いになる。

連続攻撃を叩き込め！

飛龍脚がカウンターヒットした相手には、連光天襲脚を入れていこう。バウンドを拾っていきやすいためと、他の連続技よりも微妙にダメージが高い。他にも連月砕や連人襲など、いろいろな技を叩き込むことができる。また、瓦砕き以外にも閃地脚や裏影狩旋脚で追いうちが可能だぞ。


↑飛龍脚がカウンターヒットしたら連続技のチャンス。10ヒット以上の連続技を狙っていこう。

この技でダウンをうばえ！

ラウンドが始まったと同時に天襲脚を繰り出せば、ほとんどのキャラクターはくらってダウンする。かすみ、ライドウ以外にはかなり有効な先制攻撃となる。多少のリスクはあるが、ラウンド開始後、少しでも相手が近づいてくるようなら月輪脚を放つのもいいだろう。これらの技でダウンした相手に対しては、起きあがりを狙っての狼牙が効果的だ。連続でダウンを奪っていき、CPUキャラクターの体力を減らしていこう。


↑開幕直後の天襲脚で先制ダメージを与え、こちらのパターンに持ち込もう。

狙っていく投げ技はコレだ！

相手が空振りした技に対してカウンター投げを試みるなら、オススメはやはり朧。コマンドの性質上前方の相手を投げやすいのも利点の1つだ。デンジャーゾーンに落とすときは、相手を遠くまで投げ捨てる華厳円舞というように、使い分けも重要になってくる。


↑朧はカウンターヒット狙いで。


↑デンジャーゾーンへ投げよう。

CPU戦



VS ザック

投げ技やDHを練習するつもりで戦おう

攻撃してくることが少ないので、カウンター攻撃からの連続技を狙うよりは、投げ技でダメージを与えていったほうがいいだろう。



←膝や狼顎蹴といったダメージの大きい投げ技を使おう。



VS レイ・ファン

カウンターからの連続技を入れろ!

打撃を好んで使ってくるので弧空斬を使わずに、直接飛龍脚でカウンターヒットを狙っていこう。軽量級なので連続技が入りやすいぞ。



←飛龍脚がカウンターヒットしたら連光天襲脚を入れよう。



VS ハヤブサ

飛龍脚で浮かせて連続技を入れよう

打撃を激しく使ってこないので、弧空斬をヒットさせてからの飛龍脚をじゅうぶんに狙っていける。浮いたら連続技を叩きこもう。



←弧空斬をヒットさせた後、素早く飛龍脚を入力しよう。



VS ジャン・リー

ガードするポイントを間違えるな

バックナックルやナックルアッパーの後には、毎回ドラゴンパンチを出してくる。確実にガードした後に投げ技で反撃しよう。



←ドラゴンパンチ(ドラゴンキャノン)はガード後に反撃。



VS ティナ

DHに気をつけて戦おう

連光弾などでDHを誘い、ホールド技の空振りを投げる。ダウンさせたら距離を離し、疾→疾風脚の連携で再びダウンを狙っていこう。



←ホールド技にはコマンド投げで対抗していこう。



VS バイマン

スキをみせると投げ技の餌食だ

ガードを固めていると、すぐに投げられてしまうので、OHを恐れずに連携技を使っていこう。離れた間合いからの旋空脚も有効だぞ。



←間合いを離し、相手が走ってきたら旋空脚で攻撃しよう。



VS ゲン・フー

素早い連携技で反撃のスキを与えるな!

連光地襲脚などの空振りしにくい連携技で押していこう。少しでもスキをみせると、打撃技をカウンターでくらってしまうぞ。



←投げ技を織りまぜれば、ホールド技をある程度封じこめる。



VS かすみ

得意の連携をDHで止めていこう

CPUのかすみがよく使ってくる技に連光地襲脚がある。最後のキックは出が遅いので、下段DHで反撃していこう。



←ラウンドが始まったら、すぐに上段DHを出すのもいい。



VS ライドウ

ガードだけでは勝てない相手だぞ

打撃技の数々に圧倒され、ガードしているとさらに強力な投げ技をくらってしまう。一度ダウンさせたら狼牙などで体力を減らしていこう。



←強力な滅鬼薙ぎ蹴りなどは落ちついてガードしていこう。

2P対戦テクニック

かすみの基本

中段・下段に派生する連携技で相手を封じ込めろ

二連突きと閃光弾からは、総数17にも及ぶ連携技が派生する。中段や下段へつなげる連携技で相手にガードを固めさせ、投げ技やOHでダメージを与えていく戦いになるだろう。ガードされてこそ意味がある連光虚襲斬などは、確実に技を出せるように練習しておきたい。離れた間合いからの飛燕を飛燕昇脚と混ぜて使っていけば、相手もうかつに手を出せなくなるぞ。



↑最後が下段になる連光虚襲斬と、中段連携の連光裏襲斬を使って相手を撹乱しよう。

↓スキは大きいが、中段攻撃である飛燕昇脚は飛燕と似たモーションで攻撃する。



狙っていこう連続攻撃！

弧空斬 → 飛龍脚 → 風牙 → 霧幻刀 → 月影脚

弧空斬 → 飛龍脚 → 連光人襲脚 → 風牙 → 影疾

上の2つの連続技は、ともにデンジャーゾーン専用。どちらも体力ゲージの6割ほどを奪うことができる。連光天襲脚はデンジャーゾーンのバウンド回避がしにくいのも利点。また、デンジャーゾーンでなくても、弧空斬→飛龍脚の後はいろいろな技を入れられる。風牙→影疾などは一例だが、旋・霞蹴り→裏影狩旋脚なども入る。デンジャーゾーンなら、単純に連光天（人）襲脚×2でもいい。





コレでゆさぶれ連携攻撃！

二連突き → 連光弾 → 霧幻刀 → 月影脚

（連光弾）→ 連光地襲脚 OR 連光天襲脚

閃光弾 → 閃光裏襲斬 OR 閃光虚襲斬

（閃光弾）→ 二連突き → 白霧 → 閃光弾

（閃光弾）→ 閃人脚 → 飛燕

閃光弾と二連突きを混ぜ、つかず離れず戦っていこう。下段攻撃である影疾や裏影狩旋脚などを含め、さらにOHの飛燕を狙っていけば、DHで攻撃を取られることも少ないはず。閃人脚がギリギリガードされるような距離からの飛燕もかなり有効だぞ。

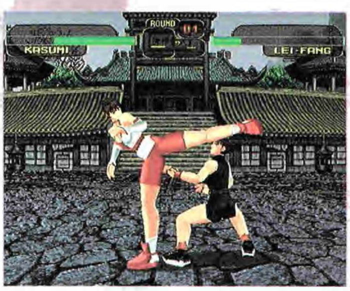


→このくらいの距離から飛燕を入力。リーチの長さを有効に使おう。

この技には注意！

使いやすい技には落とし穴がある

連天脚は2発とも大振りな上段攻撃なので、簡単にかわされやすい。思わずキックを連打してしまうとこの技が出てしまうので、技を出すときは的確にコマンドを入力したい。また、起きあがりを狙うとき以外では狼牙を控えておこう。踏み込んでから攻撃するため、非常につぶされやすいのだ。



↑しゃがんでかわされてしまう。



↑パンチなどで簡単につぶされる。

VS ザック

スキの大きい技を見逃さずに！

強力なガトリングニーなど、ザックの主力はガードできればスキだらけ。すかさずカウンターでの龍で大ダメージを与えよう。ザックはリーチが短いので、かすみの影疾がギリギリ当たるかどうか、といった間合いで攻撃の空振りにカウンター攻撃をしかけよう。



←ティー・カウ・トロンの届かない位置へ。

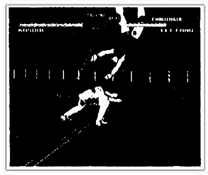


→スキを見せたら投げ技で反撃しよう。

VS レイ・ファン

まずは閃光弾を当てよう

手数の多いレイ・ファンには、動き回られる前に閃光弾を当てよう。ガードされたらDHに気をつけて連携に派生させていく。もしレイ・ファンがよろけているようなら、再び閃光弾でダウンさせてしまおう。技を出させるヒマを与えないように戦っていきたい。



←投げ技で間合いを取り直すのもいいぞ

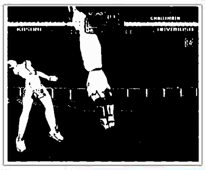


→スキのある技をガードしたら即、反撃

VS ハヤブサ

決して攻撃の手を休めるな！

ハヤブサはコマンド投げが強力なので、連携を途中で止めると非常に危険だ。トリッキーな中・下段攻撃で攻めたてられてしまう前に、素早い連携で相手を封じ込めてしまおう。1つ1つの技の早さはかすみが上なので、いっきに押し切ってしまいたい。



←軽量級のかすみには簡単に入ってしまう。



→日輪脚をガードしてから反撃していこう

VS ジャン・リー

キックアッパーで浮かされないように

軽量級のかすみは、相手のカウンター攻撃をくらうと高々と浮いてしまう。浮かせてからの連続技を狙っているジャン・リーなどには特に注意を払いたい。キックアッパーなどの浮かせ技は、出るまでに若干のスキがあるので、天刃を多く使ってつぶしていこう。



←キックアッパーをくらわないようにしよう。



→ガード後に反撃していってもいいぞ。

VS ティナ

投げるチャンスを与えるな！

強烈な投げ技であるJ・O・Sをくらわないためには、上段攻撃を決して空振りしないこと。中段や下段へ派生する連携技を次々と繰り出し、投げ技、OHともに入力するヒマを与えないようにしたい。対DHとして、派生する技以外にも下段攻撃を混ぜるといい。



←下段へ派生する技をメインに戦っていく。



→ただ多用していてはDHの的だぞ。

VS バイマン

近距離戦を避けて戦いたい相手

DHで受けてしまうダメージも大きいが、DH後のかすみのスキが致命的だ。できれば中距離で戦っていき、相手の打撃のカウンターを狙っていきたい。バイマンが様子をみているようなら、飛燕で奇襲に出てもいい。飛燕が届く間合いをしっかり覚えておこう。



←攻撃をかわして反撃。ガード後なら閃光弾だ。



→DHでとられるとバイマンのペースに。

VS ゲン・フー

連携攻撃には独特のペースがあるぞ

素早い連携攻撃を得意とするかすみとは、対照的に位置するキャラクターといえる。ゲン・フーの連携攻撃を知っていればガードしなくてはいけないポイントはわかるハズだ。連携攻撃はDHで対応し、単発で大振りな打撃技はガード後に反撃していこう。



←出の早い攻撃で反撃していこう



→連携攻撃だけでなく単発の攻撃も強い

VS かすみ

連携攻撃のスキを見逃すな！

連携攻撃を続けざまに放つベーシックな戦法だけでなく、いかに相手の意表をつくか、ということも大事。飛燕や飛燕昇脚、旋・霞蹴りなどを奇襲として使っていく。また、霧幻刀で背後を見せてからの攻防も有効。持てる技術をフルに生かして戦っていこう。



←カウンターヒットすると連続技の餌食に



→連携技のはざまに円輪脚で反撃しよう



ZACK
ザック

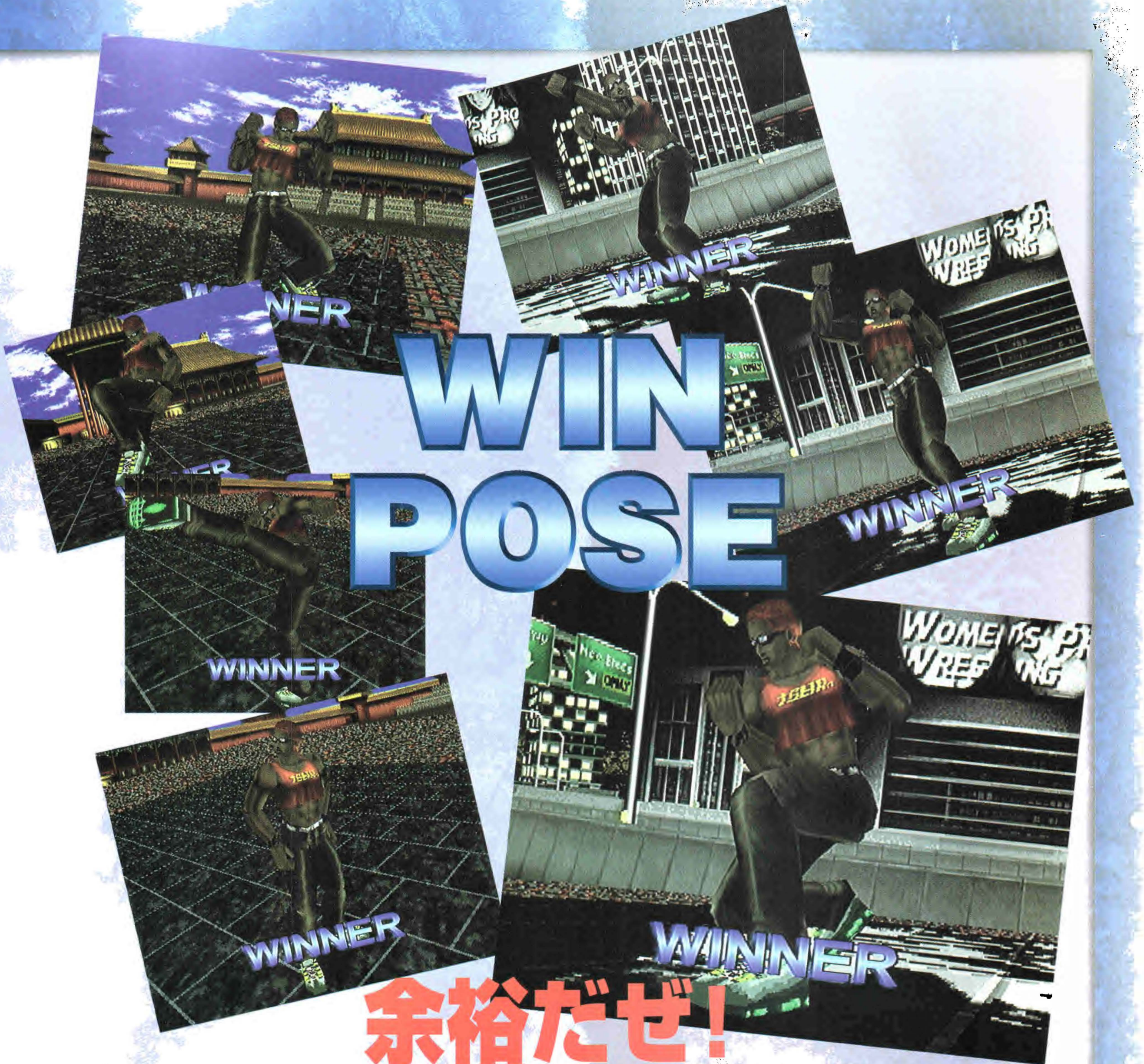
STORY

薄汚れたスラムの片隅で、少年たちの歓声があがる。「さすがザックだぜ」「うるせえぞ、おまえら。当たり前のことでいちいち騒ぐな」口から泡を吹いて倒れる大柄な警官を見おろしながらザックは軽く両手を払った。「いいか、もう二度と俺たちの前に顔を出すな。ガキのスリくらい見逃してやれ。おい、ちゃんと聞いてるのか！」ザックは横たわる警官の頭をもう一度ポカリと殴った。

PROFILE

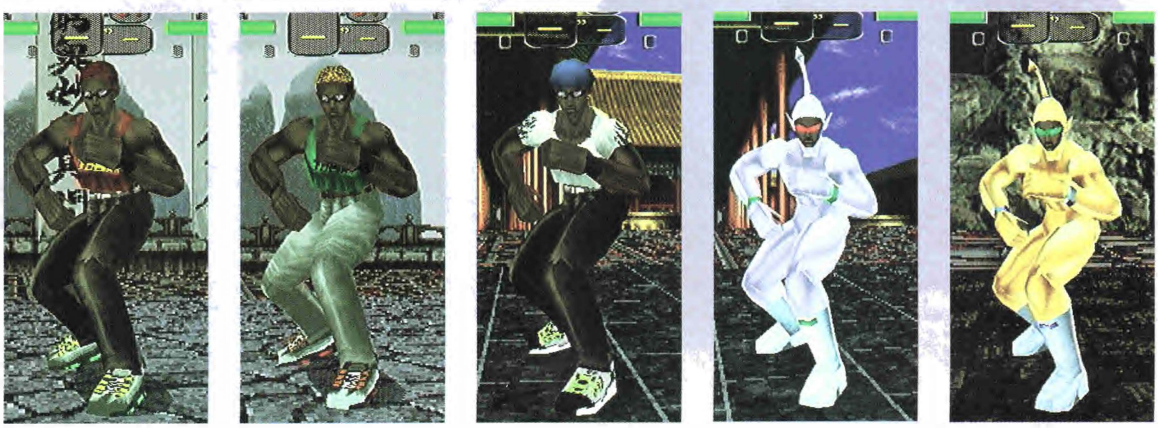
国籍	アメリカ
性別	男
年齢	25歳
誕生日	4月3日
血液型	O型
身長	180cm
体重	78kg
3サイズ	B106 W84 H95
流派	ムエタイ
職業	DJ
好きなもの	アイスクリーム
趣味	ビリヤード

WIN POSE



余裕だぜ!

CHARACTER COLOR



技 表

基本打撃技

技名	コマンド	減
ジャブ	Ⓟ	10
アッパー	⇘Ⓟ	20
ローナックル	⇩Ⓟ	5
ハイキック	Ⓚ	28
ミドルキック	⇘Ⓚ	22
ローキック	⇩Ⓚ	10

固有打撃技

技名	コマンド	減
ヘルニードル	⇧Ⓟ	25
ティー・ソーク・ボン	⇦Ⓟ	25
ライジングヒールキック	⇧Ⓚ	30
ソーク・クラブ	⇩⇘⇨Ⓟ	28
★ダブルインパクト	⇩⇘⇨ⓅⓅ	25
ティー・ソーク・トロン	⇨Ⓟ	15
ダブルソーク	⇨ⓅⓅ	25
★エルボーキック	⇨ⓅⓀ	18
★エルボーダブルキック	⇨ⓅⓀⓀ	18
★インフェルノラッシュ	⇨ⓅⓀⓀⓀ	20
ティー・ソーク・ラーン	⇨⇨Ⓟ	25
★ハーフスピンハイキック	⇦Ⓚ	28
★ハーフスピンソーククラブ	⇦ⓀⓅ	28
★ハーフスピンヒールキック	⇦ⓀⓀ	30
(ハイキック)	Ⓚ	28
★ハイミドルコンビネーション	ⓀⓀ	32
ティー・カウ・トロン	⇨Ⓚ	25
★ガトリングニー	⇨ⓀⓀ	35
テッ・ラーン	⇙Ⓚ	15
★テッラーン・ストレート※	⇙ⓀⓅ	11
★ダブルロースピン	⇙Ⓚ⬇Ⓚ	25
スウェイブロー	⇖Ⓟ	10
(ジャブ)	Ⓟ	10
(ターンナックル)	Ⓟ	13
ジャブ・ハイキック	ⓅⓀ	28
ジャブ・ストレート	ⓅⓅ	11
☆バルカンエルボー	ⓅⓅⓅ	25
★バルカンミドルキック	ⓅⓅⓀ	22
☆ダンシングラッシュ	ⓅⓅⓀⓀ	25
★バルカンローキック	ⓅⓅ⇩Ⓚ	15
★ロースピンラッシュ	ⓅⓅ⇩Ⓚ⬇Ⓚ	25
☆バルカンニーキック	ⓅⓅ⇨Ⓚ	35
バルカンエッジ	ⓅⓅ⇨Ⓟ	15
ジェノサイドラッシュ	ⓅⓅ⇨ⓅⓀ	30
☆デビルズラッシュ	ⓅⓅ⇨ⓅⓅ	20
(アッパー)	⇘Ⓟ	20
ヘルスマッシュ	⇘Ⓟ⬊Ⓟ	20
ヘブンスマッシュ	⇘Ⓟ⬊Ⓟ⬊Ⓟ	30
スピニングヒールキック	⇩⇘⇨Ⓚ	30
スピニングミドルキック	Ⓗ+Ⓚ	32
ツイスターアッパー	⇩⇘⇨Ⓗ+Ⓟ+Ⓚ	40
カウ・ロイ	⇨⇨Ⓚ	35
☆フライングニーキック	⇨⇨Ⓟ+Ⓚ	20
		25
★デビルズアッパー	⇘⇘Ⓟ	20

※ジャブ・ストレートと同様

背後攻撃技

技名	コマンド	減
ターンナックル	Ⓟ	13

打撃技

中段と下段の足技が豊富だ

テッラーン・ストレートを使っていくことにより、下段を起点としての連携攻撃が可能。中段攻撃が多いのも特色の1つだ。



←下段キックのテッ・ラーン。ここからさまざまな技に派生させる。



←最後の2発が下段攻撃になるロースピンラッシュ。



↑素早い中段キックを繰り出すインフェルノクラッシュも強烈。



↑ヘブンスマッシュの3発めは攻撃判定が大きい中段技だ。



→ツイスターアッパーはスキが大きすぎる。

ターンエルボー	⇩Ⓟ	20
ターンローナックル	⬇Ⓟ	10
ターンヒールキック	Ⓚ	30
ターンアッパーキック	⇩Ⓚ	28
ターンロースピンキック	⬇Ⓚ	30
★ターンソークラブ	⇦Ⓟ	28
★ターンスピニングヒールキック	⇦Ⓚ	30

ジャンプ攻撃技

技名	コマンド	減
リープダウンブロー	(前J中)Ⓟ	20
リープサイドキック	(前J中)Ⓚ	30
フォワードステップエルボー	(前J着地際)Ⓟ	30
フォワードステップニー	(前J着地際)Ⓚ	30
エアダウンブロー	(上J中)Ⓟ	20
エアサイドキック	(上J中)Ⓚ	30
ステップエルボー	(上J着地際)Ⓟ	30
ステップニーキック	(上J着地際)Ⓚ	30
フェイントエルボー	(後J着地際)Ⓟ	28
フェイントミドルスピン	(後J着地際)Ⓚ	35

ダウン攻撃技

技名	コマンド	減
フットスタンプ	⇧Ⓚ	20
ワイルドヒール	⇘Ⓚ	10

投げ技

技名	コマンド	減
ワイルドスロー	Ⓗ+Ⓟ	50
ゴッ・コー・ティー・カウ	⇨⇦Ⓟ+Ⓚ	60
ビーストファング	⇘⬊Ⓟ+Ⓚ	65
ネックハンティング	(敵背後から)Ⓗ+Ⓟ	60

ディフェンシブホールド

技名	コマンド	減
エルボーカウンター	(敵Ⓟに)Ⓗ	25
	(背後の敵Ⓟに)Ⓗ	
ニーカウンター	(敵Ⓚに)Ⓗ	30
	(背後の敵Ⓚに)Ⓗ	
パンチスルー	(敵Ⓟに)⇩Ⓗ	0
	(背後の敵Ⓟに)⇩Ⓗ	
キックスルー	(敵Ⓚに)⇩Ⓗ	0
	(背後の敵Ⓚに)⇩Ⓗ	

オフェンシブホールド

技名	コマンド	減
ティー・カウ・コーン	⇨Ⓗ	40
	(前ジャンプ中)Ⓗ	
	(上ジャンプ中)Ⓗ	
	(後ジャンプ中)Ⓗ	
フォワードトラップ	⇨⇨Ⓗ	0
リバーストラップ	⇨⇦Ⓗ	0
★リフトネイプ	(敵しゃがみ時)⇘Ⓗ	0
	(〃)(前ジャンプ中)⇩Ⓗ	
	(〃)(上ジャンプ中)⇩Ⓗ	
	(〃)(後ジャンプ中)⇩Ⓗ	
★フックエルボー	(敵背後から)⇨Ⓗ	30
ヘッドクラッシュ	(敵背後から)⇨⇨Ⓗ	50
	(敵背後から)⇨⇦Ⓗ	
★バーストニードル	(敵しゃがみ背後から)⇘Ⓗ	50

特殊行動技

技名	コマンド	減
★アピール：ウェイブ	⇨⇦⇨Ⓗ+Ⓟ+Ⓚ	0
	⇦⇨⇦Ⓗ+Ⓟ+Ⓚ	
フェイクロール	⇩⇘⇨Ⓗ	0

表中の略語について……⇨:方向ボタンを短く入力 ➡:方向ボタンを長く入力 Ⓗ:ホールドボタン Ⓟ:パンチボタン Ⓚ:キックボタン DH:ディフェンシブホールド OH:オフェンシブホールド 減:ダメージ値 ※コマンドはすべてキャラが右向きのものです。

投げ技

種類は少ないが使いやすいぞ

2つのコマンド投げは、どちらもコマンドが簡単で使いやすい。間合いが広いゴッ・コー・ティー・カウを使っていこう。



←間合いが広く、コマンドも簡単。デンジャーゾーンなら追いうちも可能。



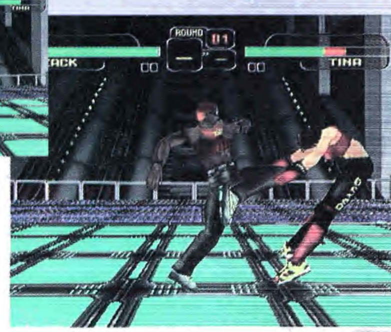
→ビーストファングは威力が若干高い。カウンターで狙うときに有効。

ホールド技

DHを使っていこう

上段DHはダメージを与えるタイプのものなので、積極的に狙っていきたい。OHは背後からしかけるものが強力だぞ。





↑→上・中段パンチなどに対するDHを、連携攻撃の途中などに組み込んでいき、相手の反撃をつかもう。

CPU戦　攻略テクニック

ザックの基本

ティー・カウ・トロンをガードされても、そのままガトリングニーを出してしまおう。ほとんどのCPUキャラクターはどちらかの攻撃が当たるので、ダウンを奪ったら再び同じ攻撃を行おう。連続技を狙っていくなら、カウ・ロイを使ってカウンターヒットを狙っていく。高く浮いたらガトリングニー→ローキックなどの連続技を入れていこう。テッラーン・ストレートの後にローキックを入力すると、バルカンローキックのような技に派生する。この技は下段→上段→下段という連携になっており、CPU戦だけでなく2P対戦でも有効。ロースピンラッシュなどと混ぜて使っていこう。相手を

ガトリングニーをメインに戦っていこう



↑ガトリングニーだけ狙っていっても戦っていけるほどだ。



←この変形バルカンローキックなどの連携攻撃も有効な戦法だ。



←起きあがりをゴッ・コー・ティー・カウで投げてしまおう。

ダウンさせたら、起きあがった直後にゴッ・コー・ティー・カウを狙う。起きあがり攻撃もカウンターで投げてしまえるぞ。

CPUを浮かせるには

カウ・ロイを使っていきたいが、注意点がある。コマンドの性質上、ザックがダッシュしてしまいがちになることだ。ダッシュしてからでは攻撃が出るまでのタイムラグがあるため、技をつぶされてしまうこともある。その場でカウ・ロイが出せるように練習しておこう。また、アッパーがカウンターヒットすれば相手は浮くが、派生技のヘブンスマッシュなどにしか有効につないでいけない。



←ガトリングニーの2発めだけをカウンターヒットさせてもいい。



↑カウ・ロイで相手が浮いたら、強力な連続技を叩き込んでやろう。

連続攻撃を叩き込め！

カウ・ロイがカウンターヒットしたら、ガトリングニーかヘブンスマッシュを入れて、ローキックで追いうちをかけよう。

デンジャーゾーン上であればガトリングニー→ヘブンスマッシュという連続技も可能だ。



↑ヘブンスマッシュは2ヒットした後に強引に3発めもヒットする。ローキックの追いうちはヘブンスマッシュの当たり具合によってヒットしない場合もある。

この技でダウンをうばえ！

豊富な中段キック攻撃やロースピンラッシュで相手を転ばせていこう。相手を叩きつけるティー・ソーク・ボンや、この技に派生するダブルソークなら、デンジャーゾーンでバウンドを回避することも難しいだろう。ティー・ソーク・ラーンなどの肘攻撃でも相手を倒していける。

ザックは相手をダウンさせる攻撃が豊富なので、ダウンを奪ってからの攻防テクニックを身につけておくと、有利に戦いを展開できるようになるぞ。



↑ティー・ソーク・ボーンで叩きつけられると、デンジャーゾーンを回避しにくい。

狙っていく投げ技はコレだ！

間合いの広いゴッ・コー・ティー・カウと、攻撃力の高いビーストファングが強力。コマンドの性質上、ビーストファングはしゃがみダッシュぎみに移動しつつ投げることができるので、カウンター投げを狙うのであれば、ビーストファングを使っていこう。



↑間合いが広く、投げやすい。



↑攻撃力が高いのが嬉しい。

CPU戦

 VS ザック

ガトリングニーで押していこう

ガトリングニーを出すとほとんどヒットするので、デンジャーゾーンまで運んでいこう。連続技などを練習するにはいい相手になってくれるぞ。



←ガトリングニーを出しているだけで勝てる相手だ。

 VS レイ・ファン

カウンターヒットを狙っていけ

カウ・ロイを使ってカウンターヒットを狙っていく。レイ・ファンが浮いたらガトリングニーやヘブンスマッシュなどを叩き込んでいこう。



←カウ・ロイがカウンターヒットしたら連続技のチャンス。

 VS ハヤブサ

日輪脚に注意して戦っていこう

ガトリングニーをガードされることは少ないものの、DHでとられてしまうことがある。ロースピンラッシュなどの連携で一蹴してやろう。



←よろけさせてからガトリングニーを出していってもいいぞ。

 VS ジャン・リー

実は空中連続技のカモ

ナックルアッパー→ドラゴンパンチの連携を見逃さないこと。ドラゴンパンチの出ぎわをカウ・ロイでカウンターヒットさせよう。



←カウンターヒットした後は、連続技を入れていこう。

 VS ティナ

OHや投げ技は恐くないぞ

ガトリングニーを使っていく場合、2発ともガードされない限りは投げられる心配はない。DHを恐れずにガンガン出していこう。



←1発めがカウンターすれば大ダメージを与えられる。

 VS バイマン

OHが届かない場所から攻撃

リーチが短めなザックだが、ダブルロースピンなどの連携で補っていけば遠距離戦も可能。ホールド技を投げて短期戦を狙いたい。

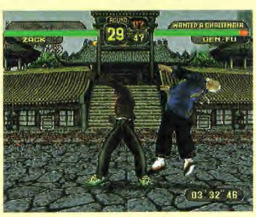


←DHは、投げ技をくらうリスクを背負うことになる。

 VS ゲン・フー

起きあがりに投げ技を入れよう

ヘブンスマッシュなどの技でまずはダウンを奪おう。ダウンさせたら起きあがり攻撃をかわし、そのままゲン・フーを投げてしまおう。



←ヘブンスマッシュがヒットしたら間合いを離そう。

 VS かすみ

下段への連携攻撃には要注意

ガトリングニーでダウンを奪い、起きあがりを投げていくパターンでOK。注意したいのは1テンポ遅れて下段へ派生する連光地襲脚くらいだろう。



←起きあがりを投げたら、すぐに間合いを離そう。

 VS ライドウ

ガトリングニーは使うな

確実にヒットする打撃はないが、起きあがりを投げるパターンは通用する。ザックは下段投げがないので、下段攻撃には打撃で対応しよう。



←スキの大きい攻撃をガードしないと反撃できない。

2P対戦テクニック

ザックの基本

下段や中段の連携が豊富なので、完全に読まれない限りは連携の途中でDHでとられることはないだろう。ダブルローキックや変形バルカンローキック、変形ロースピンラッシュなどは、かなり対戦者に嫌がられる攻撃だ。

また、ガトリングニーとみせかけ、ティー・カウ・トロン→投げなども回避しにくい連携となっている。

決め手は肘技と豊富な足技



↑テッラーン・ストレートからの変形連携攻撃を、自在に出せるようにしておこう。

↓ダンシングラッシュなどの中段連携を混ぜて使えば、相手のガードを崩しやすい。



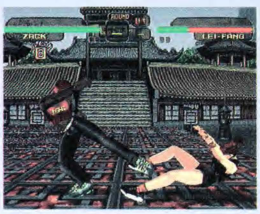
狙っていこう連続攻撃！

リープダウンブロー → ガトリングニー → ツイスターアッパー

リープダウンブロー → カウ・ロイ → ガトリングニー → ヘブンスマッシュ → ローキック

よろけた相手に攻撃を当てるため、始めにリープダウンブローを入れている。1つめの連続技は、デンジャーゾーンのバウンドを利用してツイスターアッパーを入れているだけ。ツイスターアッパーをどうしても組み込みたいプレイヤー向けの連続技だ。2つめの連続技は、CPU戦で紹介したものの応用。軽量級以外のキャラクターには入りにくいが、すべてヒットすれば体力ゲージの7割強を減らせるぞ。





コレでゆさぶれ連携攻撃！

- テッラーン・ストレート → バルカンエッジ → テッラーン・ストレート
  - → ロースピンラッシュ
  - → バルカンニーキック → ゴッ・コー・ティー・カウ

テッラーン・ストレートからの変形バルカンエッジは、すべてヒットしても相手はダウンしない。この連携を1セット行ってから変形ロースピンラッシュなどをしかけるとひっかかりやすいぞ。相手がガードを固めてきたら連携を途中で止めて、コマンド投げで投げてしまおう。



↑テッラーン・ストレートからのバルカンエッジをマスターしよう。

この技には注意！

ライジングヒールキックは使わないほうが無難

上段にキックを放つライジングヒールキックは、しゃがんでいると当たらないどころか、立っている相手にも当たりにくい。攻撃判定が高い位置にあるため、空振りに終わってしまうことが多々ある。

また、攻撃力はあるがリスクが高いツイスターアッパーも使っていくべき技ではないだろう。

↓これだけ近くてもヒットしていないライジングヒールキック。



↓ツイスターアッパーは、ガードされてしまうとスキだらけ。



vs ザック

空振りした足を見逃さずに反撃

お互いに連携攻撃をしているだけではダメ。間合いを離し、攻撃を空振りしたスキにガトリングニーやリープダウンブローを叩きこもう。上段攻撃を空振りするようなら投げ技を狙っていってもいい。一度こちらのものにしたペースを相手に渡さないようにしよう。



←スキの大きい技をガードして反撃しよう。



→空振りしたと思ったら間合いをつめよう。

vs レイ・ファン

素早い打撃に翻弄されないように!

連携攻撃を繰り返し、一度でも連携を止められたらガードに徹したほうが無難。テッ・ラーンなどで相手の連携のスキをついたら、テッラーン・ストレートからの連携で再びザックのペースへと持っていきたい。



←OHを使ってくるようなら投げ技も使おう



→連携を止められてもあせらずガード。

vs ハヤブサ

ガトリングニーでカウンターを狙え

ガトリングニーやカウ・ロイといった技は、ハヤブサの下段攻撃を飛び越えて反撃できる。カウンターヒットを狙って攻撃していこう。

また、ハヤブサの持つ技には逆立ちするものが多いが、逆立ち状態は通常投げで投げることは可能。



←昇竜脚をガードした後はすぐに投げを入力。

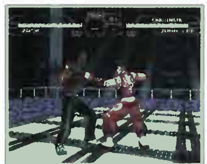


→逆立ちを、むりやりつかんで投げてしまう。

vs ジャン・リー

立って戦っていけば安心

下段への派生技が少なく、強力な攻撃はほとんどが上中段攻撃。奇襲のドラゴンキックにだけ気をつけていればいいぞ。ジャン・リーの技は、強力なほどスキが大きい傾向にあるので、ガードをしたら投げ技で反撃しよう。



←バックナックルなどは上段連続攻撃だ。



→上段ガード不能のドラゴンキックに注意。

vs ティナ

J・O・Sだけはくらっちゃダメだ

バーティカルバックチョップで連携技をカットされても、素早いジャブでペースを取り戻せる。ティナの狙いは空中連続技とJ・O・Sなので、フライングメイヤーで投げられたら、素早く投げ抜けコマンドを入力しよう。



←出が早い中段攻撃だが、その後が続かない。



→ガードで固まったところを投げてやろう。

vs バイマン

連携をホールドされないように

下段攻撃を多く取り入れて、DHでとられにくいように戦っていこう。連携を止めたときにバイマンがホールド技を空振りしているようなら、ワイルドスローでもかまわないので、すぐに投げ技を入力しよう。



←ハイキックからの派生技には注意。



→投げ抜け、ホールド抜けをマスターしよう。

vs ゲン・フー

硬開三皇鎖のあとはテッ・ラーン

カウンター攻撃が強烈なゲン・フー。コマンド投げの硬開三皇鎖は、くらい効果がよろけ。

ゲン・フーは打撃かOHを狙ってくるので、テッ・ラーンからの連携で攻撃を阻むか、OH(ティー・カウ・コーン)を狙おう。



←トリッキーな技に翻弄されないように。

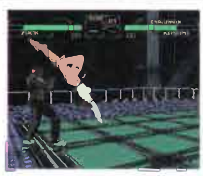


→カウ・ロイからの連続技を叩き込もう。

vs かすみ

ペースを崩されないようにしよう

かすみもザックと同じく連携技が得意なタイプだ。しかし、テッラーン・ストレート以上に有効な連携はなく、すべて下段以外から派生するものだ。立ちガードをメインに戦い、下段への派生技はDHで対応しよう。



←不意をついた飛燕には注意を払おう。



→軽量級なので連続技を狙っていきたい。



RYU HAYABUSA
リュウ・ハヤブサ

STORY

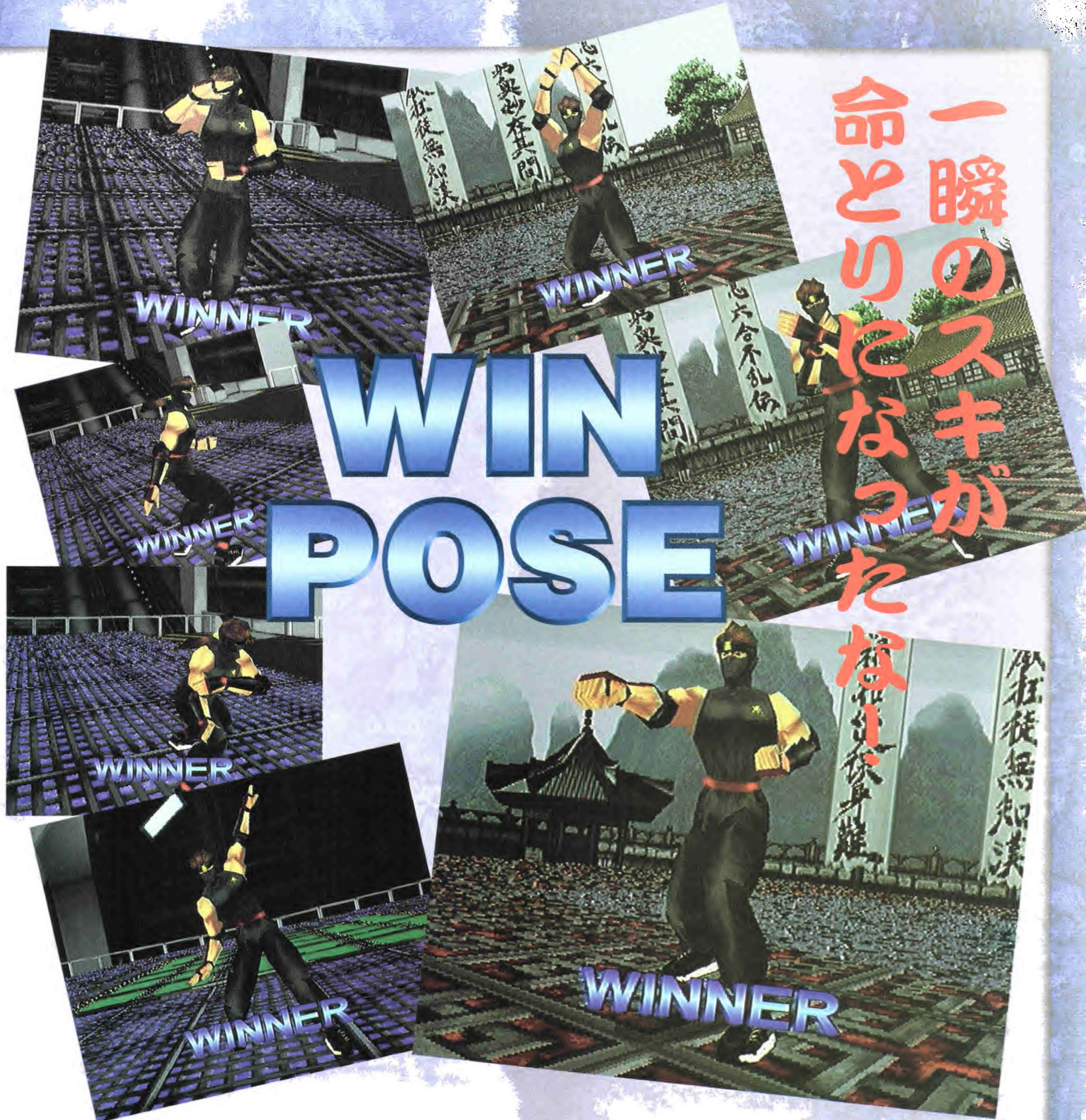
夕闇訪れる中、細い裏通りを歩くリュウは突如背後に殺気を感じた。素早く振り返り、彼は迫り来る敵の体を投げ飛ばしたが、感触はあったもののそこに人の姿はなかった。辺りを見回すと数歩先に一枚の紙が落ちている。拾い上げたリュウの目に血文字の一文が飛び込んできた。…リュウ・ハヤブサ殿 DOAにようこそ 貴殿の活躍を期待している フェイム・ダグラス「いらっしゃいませ。あっ、おかえりなさい」扉を開き店に入ってくるリュウに気付くと、アイリーンは彼の元に走り寄った。「ねえ、どうしたの。顔色がよくないわよ」リュウは質問には答えず、ぐったりと椅子に腰を落とした。アイリーンが入り口のカーテンを閉めると、ニューヨークの街の喧騒から少しだけ開放された。店内には売り物の日本刀や鎧が所狭しと並べられている。古来より続く忍びの家系・ハヤブサの名を持つリュウは、その剣を置き恋人との暮らしを選んだ。ようやく訪れた休息の日々に彼は身をゆだねていた。幼少の頃よりのライバル、親友である疾風が何者かに襲撃されてから一年が過ぎていた。

PROFILE

国籍	日本
性別	男
年齢	23歳
誕生日	6月15日
血液型	A型
身長	177cm
体重	70kg
3サイズ	B105 W83 H92
流派	隼流忍術
職業	アンティークショップ店主
好きなもの	寿司
趣味	釣り

WIN POSE

一瞬のスキが命とりになったなー！



CHARACTER COLOR



技表

基本打撃技

技名	コマンド	減
上段正拳突き	Ⓟ	10
昇旋刀(ショウセントウ)	⇘Ⓟ	20
下段正拳突き	⇩Ⓟ	5
上段廻し蹴り	Ⓚ	30
足刀蹴り	⇘Ⓚ	22
下段廻し蹴り	⇩Ⓚ	10

固有打撃技

技名	コマンド	減
破突（ハトツ）	⇨Ⓟ	20
雷震撃（ライシンゲキ）	⇨⇨Ⓟ	28
天突（アマツキ）	⇧Ⓟ	23
日輪脚（ニチリンキャク）	⇗Ⓚ	35
破幻蹴（ハゲンシュウ）	⇧Ⓚ	30
月輪脚（ゲツリンキャク）	⇖Ⓚ	45
蒼空斬刀（ソウクウザントウ）	Ⓟ+Ⓚ	30
★鳩尾蹴り（ミズオチゲリ）	(立ち中に)Ⓚ	30
(上段正拳突き)	Ⓟ	10
(背撃裏拳)（ハイゲキウラケン）	Ⓟ	11
柳影刀（リュウエイトウ）	⇖Ⓟ	10
★柳槍脚（リュウソウキャク）	⇖Ⓟ⇩Ⓚ	25
連弾（レンダン）	ⓅⓅ	12
連刀撃（レントウゲキ）	ⓅⓅⓅ	23
★空旋斬刀（クウセンザントウ）	ⓅⓅ⇦Ⓟ	20
★空旋斬撃（クウセンザンゲキ）	ⓅⓅ⇦Ⓟ⇨Ⓟ	28
★滅鬼薙ぎ蹴り（メッキナギゲリ）	ⓅⓅ⇦ⓅⓀ	30
昇連弾（ショウレンダン）	ⓅⓅⓀ	30
★陣風連脚（ジンプウレンキャク）	ⓅⓅ⇩Ⓚ	25
正拳・上段蹴り	ⓅⓀ	30
(足刀蹴り)	⇘Ⓚ	22
★裏地掃脚（ウラチソウキャク）	⇘Ⓚ⇩Ⓚ	25
空旋刀（クウセントウ）	⇦Ⓟ	20
★空震撃（クウシンゲキ）	⇦Ⓟ⇨Ⓟ	28
破妖薙ぎ蹴り（ハヨウナギゲリ）	⇦ⓅⓀ	30
地旋刀（チセントウ）	⇙Ⓟ	18
★地旋脚（チセンキャク）	⇙Ⓟ⬇Ⓚ	25
破邪膝蹴り（ハジャヒザゲリ）	⇨Ⓚ	30
地滑り（ジスベリ）	⇨⇨Ⓚ	25
地掃脚（チソウキャク）	⇙⇙Ⓚ	25
★陣風撃（ジンプウゲキ）	⇙⇙Ⓚ⬇Ⓚ	25
★地掃連脚（チソウレンキャク）	⇙⇙Ⓚ⇙Ⓚ	25
★陣風連撃（ジンプウレンゲキ）	⇙⇙Ⓚ⇙Ⓚ⬇Ⓚ	25
裏影狩旋脚（リエイシュセンキャク）	⇨⇦Ⓚ	20
地昇脚（チショウキャク）	Ⓗ+Ⓚ	32
★光輪脚（コウリンキャク）	⇦Ⓚ	28
★昇竜脚（ショウリュウキャク）	⬇⇦Ⓚ	20
★陣風脚（ジンプウキャク）	⇩Ⓗ+Ⓚ	25
★裂空砲（レックウホウ）	⬇⇦Ⓟ	20
★裂空落震牙（レックウラクシンガ）	⬇⇦ⓅⓀ	25
★降天 正拳突き	(逆立ち中に)Ⓟ	10
★降天 足刀蹴り	(降天中に)Ⓚ	25
★通天脚（ツウテンキャク）	(逆立ち中に)Ⓚ	20
★旋刃脚（センジンキャク）	(逆立ち中に)ⓀⓀ	25

背後攻撃技

技名	コマンド	減
背撃裏拳	Ⓟ	11
背撃中段手刀	⇩Ⓟ	14
背撃下段手刀	⬇Ⓟ	13
背撃上段蹴り	Ⓚ	30
背撃中段蹴り	⇩Ⓚ	26
背撃下段蹴り	⬇Ⓚ	25
★落震牙(ラクシンガ)	⇧Ⓚ	25

打撃技

連携は少ないがトリッキーな攻めができる

中段・下段攻撃が多いだけでなく、背中を見せてからの技や、逆立ちしてからの技など一風変わった技を持っている。



←滅鬼薙ぎ蹴りは、変わったテンポで攻撃する連携技。



←柳影刀から中段キックを出せるようになる柳槍脚。



↑裂空砲がカウンターヒットすれば連続技になる裂空落震牙。



↑下段のキック攻撃が多いのもハヤブサの特徴といえる。



→強烈な昇竜脚からの連続技はいろいろな局面で有効。

ジャンプ攻撃技

技名	コマンド	減
進空掌（シンクウショウ）	(前Ｊ中)Ⓟ	20
進空蹴（シンクウシュウ）	(前Ｊ中)Ⓚ	30
進撃掌（シンゲキショウ）	(前Ｊ着地際)Ⓟ	25
進刺蹴（シンシシュウ）	(前Ｊ着地際)Ⓚ	30
留空掌（リュウクウショウ）	(上Ｊ中)Ⓟ	20
留空蹴（リュウクウシュウ）	(上Ｊ中)Ⓚ	30
留撃掌（リュウゲキショウ）	(上Ｊ着地際)Ⓟ	25
留刺蹴（リュウシシュウ）	(上Ｊ着地際)Ⓚ	30
退撃掌（タイゲキショウ）	(後Ｊ着地際)Ⓟ	25
退刺蹴（タイシシュウ）	(後Ｊ着地際)Ⓚ	30

ダウン攻撃技

技名	コマンド	減
奈落突き	⇧Ⓟ	18
虎牙双弾（トラガソウダン）	⇘Ⓟ	10

投げ技

技名	コマンド	減
十字絡み（ジュウジガラミ）	Ⓗ+Ⓟ	50
極光抱反落（キョクコウホウタンラク）	⇦Ⓗ+Ⓟ+Ⓚ	45
落雷衝（ラクライショウ）	⇩⇙⇦Ⓟ+Ⓚ	65
首切り投げ	⇩⇘⇨Ⓟ	55
昇雷掌（ショウライショウ）	⇦⇙⇩⇘⇨Ⓗ+Ⓟ+Ⓚ	10+40
鎌鼬（カマイタチ）	(昇雷掌中に)⇩⇘⇨⇗⇧Ⓗ+Ⓟ	50
飯綱落とし（イヅナオトシ）	(鎌鼬中に)⇦⇖⇧⇗⇨⇘⇩Ⓗ+Ⓚ	65
斬首閃（ザンシュセン）	(敵しゃがみ時)⇩Ⓗ+Ⓟ	65
裏投げ	(敵背後から)Ⓗ+Ⓟ	65
落龍衝（ラクリュウショウ）	(敵背後から)Ⓗ+Ⓟ+Ⓚ	75

ディフェンシブホールド

技名	コマンド	減
柳閃掌（リュウセンショウ）	(敵Ⓟに)Ⓗ	25
	(背後の敵Ⓟに)Ⓗ	
柳閃刀（リュウセントウ）	(敵Ⓚに)Ⓗ	35
	(背後の敵Ⓚに)Ⓗ	
地柳拳舞（チリュウコブシマイ）	(敵Ⓟに)⇩Ⓗ	0
	(背後の敵Ⓟに)⇩Ⓗ	
地柳脚舞（チリュウアシノマイ）	(敵Ⓚに)⇩Ⓗ	0
	(背後の敵Ⓚに)⇩Ⓗ	
蹴撃獲投（シュウゲキカクトウ）	(敵中段Ⓚに対し)⇩⇙⇦Ⓗ	60

オフェンシブホールド

技名	コマンド	減
槍影狩（ソウエイシュ）	⇨Ⓗ	35
★降天 槍影狩（コウテン ソウエイシュ）	(逆立ち中に)Ⓗ	35
幻影（ゲンエイ）	⇨⇨Ⓗ	0
★隼蹴り（ハヤブサゲリ）	⇩⇘⇨Ⓗ	50
	(前ジャンプ中)Ⓗ	
	(上ジャンプ中)Ⓗ	
	(後ジャンプ中)Ⓗ	
★幻影・改（ゲンエイ・カイ）	(敵しゃがみ時)⇘Ⓗ	0
	(〃)(前ジャンプ中)⇩Ⓗ	
	(〃)(上ジャンプ中)⇩Ⓗ	
	(〃)(後ジャンプ中)⇩Ⓗ	
★鎧狩り（ヨロイガリ）	(敵背後から)⇨Ⓗ	40
裏雷薙ぎ（ウライカズチナギ）	(敵背後から)⇨⇨Ⓗ	55
	(敵背後から)⇩⇘⇨Ⓗ	
★雷刃（ライジン）	(敵しゃがみ背後から)⇘Ⓗ	65

特殊行動技

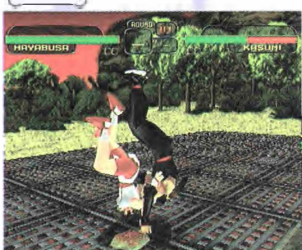
技名	コマンド	減
★アピール：礼	⇨⇦⇨Ⓗ+Ⓟ+Ⓚ	0
	⇦⇨⇦Ⓗ+Ⓟ+Ⓚ	
★天地返し	⇘Ⓟ+Ⓚ	0
★降天	(逆立ち中に)方向ボタン	0
★裏風	⇗Ⓟ	0

表中の略語について……⇨:方向ボタンを短く入力　➡:方向ボタンを長く入力　Ⓗ:ホールドボタン　Ⓟ:パンチボタン　Ⓚ:キックボタン　DH:ディフェンシブホールド　OH:オフェンシブホールド　減:ダメージ値　※コマンドはすべてキャラが右向きのものです

投げ →→←+PK

投げ技　ぜひとも飯綱落としを狙っていきたい

昇雷掌からの派生技である飯綱落としは攻撃力がかなり高い。コマンドが難しいので、普段は落雷衝などを狙っていくといいだろう。



←飯綱落としの攻撃力は非常に高く、体力ゲージの6割強を奪う。



→間合いが広く攻撃力もある落雷衝。この技をメインに使っていこう。

ホールド技　どちらのホールド技も使いやすいぞ

隼蹴りが使いやすく、連携に混ぜて使っていきたい。蹴撃獲投は中段キック専用のDHだが、攻撃力の高さが非常に魅力だ。





↑→連携キック攻撃が多いザックなどには、中段キック専用DHである蹴撃獲投を狙っていける。

CPU戦　攻略テクニック

ハヤブサの基本

昇竜脚と落雷衝を使って楽々クリア

ハヤブサは下段攻撃が豊富なので、ガードを上下に揺さぶり、破邪膝蹴りや破幻蹴といった浮かせ技からの空中連続技につなげていこう。滅鬼薙ぎ蹴りは、技の出るタイミングを変えていきやすく、ヒットすれば相手をふっ飛ばすことができる。相手をデンジャーゾーンへ落としこみたいときには、首切り投げとあわせて活用していこう。相手が攻撃してくる場合は、DHで反撃するか、月輪脚を使ってカウンターヒットを狙っていこう。相手の起きあがり際を攻めるのであれば、下段攻撃である地滑りや投げ技がいいだろう。投げ技は間合いが広く、落雷衝が使いやすい。非常に高い攻撃力を持つ飯綱落としを狙っていきたいのだが、コマンドが難しいので、確実に投げたいのであれば落雷衝を使っていこう。



↑レイ・ファンなどの軽量キャラクターを相手にしたときは、積極的に連続技を狙っていこう。



←下段からの連携技は、CPU相手にダメージを与えやすい。



←破邪膝蹴りをカウンターヒットさせて連続技を狙っていこう。

CPUを浮かせるには

破邪膝蹴りや破幻蹴といった技で相手を浮かしていくことができる。カウンターヒットすれば空中連続技にも持ち込んでいけるぞ。裂空砲はカウンターヒットした場合のみ相手を浮かせることができるが、その場合は落震牙が連続技となる。

これらの技を連携攻撃に織りまぜていき、カウンターヒットを狙っていこう。



←破幻蹴は上段攻撃。かわされてしまうことも多いので注意しよう。



↑破邪膝蹴りで浮かせた後は、昇連弾などで空中連続技を狙っていこう。

連続攻撃を叩き込め!

破幻蹴や破邪膝蹴りなどで浮かせた相手には、コマンドも簡単な昇連弾がオススメ。デンジャーゾーン上ならCPUキャラクターだけでなく、対戦でも受け身が取りづらい陣風連脚を狙っていくといいだろう。



↑陣風連脚がデンジャーゾーンに着地する寸前にヒット。バウンドすれば、その後の旋刃撃も連続技になる。2P対戦においても有効な実戦的な連続技だ。

この技でダウンをうばえ!

単発でダウンを奪えるような技が非常に少ない。連刀撃や空震撃といった連携技を使ってダウンを奪っていこう。

相手キャラクターの連携技のとぎれめには月輪脚を使ってダウンを奪っていける。月輪脚は攻撃判定が出現するまでの時間が、他の技とはくらべものにならないほど早い。技のスキに投げ技を入力するか、月輪脚を出すかは、状況に応じて変えていこう。相手をダウンさせることができたら、虎牙双弾で追い打ちだ。



↑もちろん破邪膝蹴りや破幻蹴などでダウンを奪っていってもいいぞ。

狙っていく投げ技はコレだ!

間合いが広い落雷衝をメインに使っていこう。コマンド入力に自信があれば、飯綱落としを狙っていってもかまわない。また、OHの隼蹴りも与えるダメージが大きく、狙っていく価値はじゅうぶんにある。CPUが起きあがるときを見計らい、落雷衝か隼蹴りを使っていこう。



↑昇雷掌だけでは威力も低い。



↑コマンドをキッチリ入力しよう。

CPU戦



VS ザック

大技の練習にもってこいの相手

飯綱落としや空中連続技などの相手と考えてしまってもいい。あまり手を出してこないので、投げ技の練習には最適なのだ。



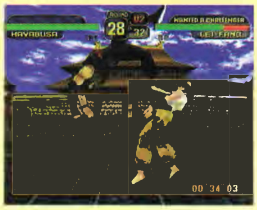
←連続技ならデンジャーゾーン上で入れていこう。



VS レイ・ファン

打撃にカウンターをあわせよう

打撃技で押してくるので、浮かせ技か月輪脚で反撃しよう。レイ・ファンは軽量級なので、空中連続技が入りやすいのだ。



←月輪脚だけで戦っていけるほどガードが甘い相手だ。



VS ハヤブサ

ダウンさせたら投げ技を狙え

相手をダウンさせたときに、こちらが遠距離にいると起きあがり攻撃を絶対にしてこない。走りよって落雷掌で投げてしまおう。



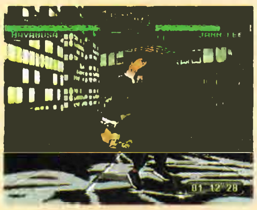
←落雷掌で投げたら、再び間合いを離して投げを狙おう。



VS ジャン・リー

スキの大きい技に反撃していこう

ドラゴンパンチなどをよく繰り出してくるので、ガードした後に落雷掌で投げよう。カウンターヒット狙いの月輪脚でもいいぞ。



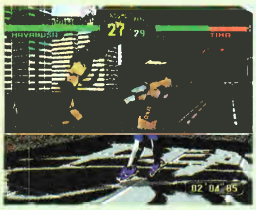
←ドラゴンエルボーをガードしたら背後投げをきめよう。



VS ティナ

DHを誘って反撃しよう

連弾を出すと、ティナはDHを空振りすることが多い。落雷掌で投げてしまうか、1テンポ遅らせてから月輪脚を叩きこもう。



←カウンターヒットすれば体力ゲージの4割を奪う。



VS バイマン

下段攻撃で連続ダウンを狙え

起きあがりを狙って投げるのもいいが、下段攻撃である地滑りも有効。完全に起きあがりに重ねれば、DHではとられないぞ。



←地滑りで攻撃する位置がズレないようにしよう。



VS ゲン・フー

打撃と硬開三皇鎖がイヤな相手

なにかと硬開三皇鎖を狙ってくるので、打撃技で対応したい。地滑りを使っていくか、相手の大技をガードして落雷掌で投げよう。



←ダウンさせた後の追い打ち攻撃も忘れずに行おう。



VS かすみ

連続技を狙っていこう

軽量級なので連続技が入りやすい。破邪膝蹴りや破幻蹴でカウンターを狙おう。かすみは下段への連携攻撃を好むので、DHや下段投げで反撃しよう。



←下段攻撃をガードしたら、斬首閃で投げてしまおう。



VS ライドウ

間合いに気をつけて戦え

打撃の連携は、ガードやDHで止めてから反撃しよう。ライドウは投げやOHも強力なので、近づかれないように雷震撃で間合いをとって戦いたい。



←ライドウの繰り出す激しい連携を、DHでとめてやろう。

2P対戦テクニック

ハヤブサの基本

連弾や地掃脚からの連携で相手を翻弄しよう

地掃脚からの陣風連撃は動きが素早く、攻撃中に反撃されることはない。だが、頭上から攻撃されるような技（ハヤブサでいえば日輪脚）にはつぶされるので、過信しないように。連弾などの後は、すべて中段攻撃である滅鬼薙ぎ蹴りなどとからめて相手のガードを崩していこう。連携を途中で止めて、飯綱落としや落雷掌、OHの隼蹴りなどを狙って、相手を混乱させよう。



↑飯綱落としをきめれば、勝負はほとんど決するといってもいいだろう。

↓強力な中段攻撃となる破邪膝蹴り。カウンターヒットしたら、強力な連続技を叩きこんでやろう。



狙っていこう連続攻撃！

進空撃 → 破邪膝蹴り → 滅鬼薙ぎ蹴り → 滅鬼薙ぎ蹴り

しゃがんだ相手に空旋刀 → 破邪膝蹴り → 陣風連脚 → 旋刃脚

滅鬼薙ぎ蹴りを空中で全弾ヒットさせるのは難しいが、コマンドを入力するテンポを覚えて、バウンド後も滅鬼薙ぎ蹴りで拾っていこう。入力が難しいようなら、昇連弾に変えてしまおう。2つめの連続技は空旋刀で相手をよろめかせてからのもの。陣風連脚がヒットすれば、デンジャーゾーンでの受け身が非常に取りづらい。また、デンジャーゾーンでのバウンドには、裂空落震牙を入れても面白いだろう。





コレでゆさぶれ連携攻撃！

連弾 → 破突 → 裂空落震牙
連弾 → 破妖薙ぎ蹴り → 裏影狩旋脚

地掃脚 → 陣風連撃
陣風連撃 → 裂空砲 → 裂空落震牙
陣風連撃 → 柳槍刀 → 隼蹴り

見ためよりもスキがない地掃脚から連携を開始していこう。陣風連撃などで相手を撹乱しつつ連弾などを入力していこう。連弾後には、裂空砲や破突から滅鬼薙ぎ蹴りにつないでいくなど、組み合わせはいろいろあるぞ。要所には日輪脚をからめ、常に動きまわっていよう。



→ヒットしてもダウンさせられないが、連携に派生できる地掃脚。

この技には注意！

逆立ちする技は多くあるが、困った技もある

攻撃判定を出さずに逆立ちする天地返しは、極端だがスキしかない技といってもいい。逆立ち状態でも普通に投げられてしまうため、反応のいいプレイヤーにはすぐに投げられてしまうだろう。また、地滑りはモーションが大きいのでCPU戦や奇襲以外には使っていかないほうがいい。



↑ただ逆立ちをするだけなので、投げ技の的になってしまう。



↑ガードされたときのリスクを考えると使っていかないほうがいい。

VS ザック

多彩な足技をガードしよう

中段キックをからめた連携が非常に多いので、蹴撃獲投を狙っていきたい。ティー・カウ・トロンやカウ・ロイにも有効なので、ティー・ソーク・トロンなどをガードした後は積極的に狙っていこう。むりにDHを狙わず、月輪脚で反撃していってもいいぞ。



←ガトリングニーをガードして投げよう。



→上段ガードを固めて中段攻撃に備えよう。

VS レイ・ファン

微妙に距離をとって戦おう

投げやOHを含めた素早い連携の数々を完全に防ぐことは不可能に近い。少し距離をおき、地掃脚からの連携攻撃でレイ・ファンの攻撃レンジの外から攻め始めよう。無理に攻められ始めたらカウンター破幻蹴からの連続技や、月輪脚で大ダメージを与えていこう。



←レイ・ファンが焦り出せばこちらのモノ



→破幻蹴からの連続技も狙っていきたい。

VS ハヤブサ

下段攻撃を日輪脚でつぶそう

地掃脚からの連携はイヤだが、進空蹴や日輪脚でつぶしていくことができる。また、ハヤブサの下段技の多くはスキが大きいので、しっかりガードしてから斬首閃を狙おう。こちらから攻めるときはスキの少ない破突や地旋刀などで相手の動きを止め、投げ技やOHを狙っていこう。



←月輪脚をガードしたら落雷衝を狙おう。



→地掃脚をガードしたら下段DH

VS ジャン・リー

カウンターに注意して戦え！

強力な中段攻撃をガードするためにも、上段ガードを固めていく。下段攻撃を行うのなら、出の早い技でジャン・リーを一度止めておいてからにしよう。空旋斬撃などの中段に派生する技で戦い、相手に反撃のスキを与えないようにできればベストだ。



←ガードされても、空振りするよりマシだ。



→バックエルボーには背後投げで対処しよう。

VS ティナ

投げ技をくらわないように戦え

ティナが行う連携は恐くないが、投げ技とOHには注意が必要だ。J・O・Sは飯綱落としよりも攻撃力が高く、かつコマンドも簡単。その代わり投げ抜けができるので、的確に抜けていこう。リーチの長い攻撃は少ないので、地掃脚を遠めからしかけていこう。



←中段攻撃をガードして反撃していこう。



→首切り投げでリング外に投げ出そう。

VS バイマン

ホールド技を封じ込めろ

DHだけを狙われているだけでもいやな相手だ。中段と下段を混ぜた連携で、DHを出しにくい状況にしていこう。ホールド技を空振りしていたら、とっさに十字絡みや斬首閃を入力できるくらいにはしておきたい。また、重量級のため、連続技が入りにくいのも覚えておくといいだろう。



←バイマンの連携技を的確に防いでいこう。



→時にはDHを恐れずに戦っていくこと。

VS ゲン・フー

連続技に注意しながら戦おう

出が早い挑領などで連携を止められてしまいがちだ。カウンターヒットしてしまうとこちらが浮いてしまうことが多く、連続技までくらってしまうことになりかねない。こちらとしては打撃技やDHで対応していく方向性で連携攻撃を組み立てていこう。



←連携攻撃は出が早く戻りが遅いものばかり。

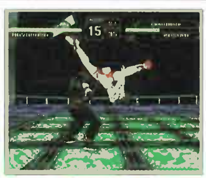


→落雷掌を狙い、ガードしている敵を投げる

VS かすみ

長い足にカウンターを混ぜろ

中段・下段に自在に派生する連携は、ガードするよりも月輪脚で反撃していったほうがいい。目の前でキックなどを空振りさせたら、一歩踏み込んで投げてしまえばいい。リーチの長いOHである飛燕に注意を払いながら、遠距離からの地掃脚などで攻め込もう。



←中段に派生する連続技は恐くない。



→裂空落爆牙などを使って意表をつこう。



BAYMAN
バイマン

STORY

悲劇は突然やってきて、彼の心をぼやけた灰色にして去っていった。度重なる内戦のさなか、彼の両親は目前で銃殺された。体中に無数の穴があき、彼が叫ぶ直前に地に倒れた。彼はそのまま叫びをのみこみ、同時に悲しみという感情を失った。彼がその時知ったのは「人の命など一瞬にして消えてしまう」という事実だった。そこには感情の入り込む隙など全くない。数年後、彼は軍隊に入り人を殺す手段を修得した。彼にとって戦場とは人の死ぬ場所にすぎず、国家や感情は何ら関わりをもたなかった。彼は戦場で奪った敵の命をひとつひとつ数えては、脳裏に刻みつけた。連邦解体後、彼はその腕を買われ、要人暗殺の依頼をうけるようになる。彼は依頼を承諾すれば、必ず期日通りに任務を遂行した。しかし、莫大な報酬を受け取ろうと、決して満足感を得ることはなかった。暗殺のプロフェッショナルとして、裏の世界で彼はこう呼ばれた。コードネーム・BAYMAN……。

PROFILE

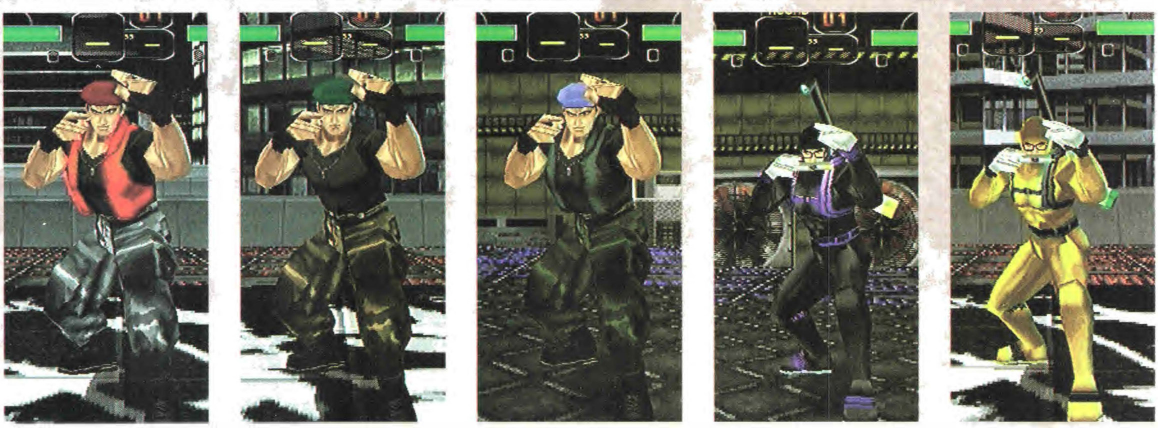
国籍　ロシア
性別　男
年齢　31歳
誕生日　10月10日
血液型　B型
身長　182cm
体重　105kg
3サイズ B120 W92 H95
流派　コマンドサンボ
職業　暗殺者
好きなもの　ビーフシチュー
趣味　武器収集、チェス

WIN POSE



これで終わりか！

CHARACTER COLOR



技表

基本打撃技

技名	コマンド	減
ジャブ	Ⓟ	12
パームスタンプ	⬂Ⓟ	20
ローナックル	⇩Ⓟ	5
ハイキック	Ⓚ	32
ミドルサイドキック	⬂Ⓚ	26
ローキック	⇩Ⓚ	13

固有打撃技

技名	コマンド	減
パームアロー	⬁Ⓟ	30
★スマッシュフック	⇧Ⓟ	28
★トラースキック	(立ち中に)Ⓚ	35
ドロップキック	⬀Ⓚ	35
ジャベリンキック	⇧Ⓚ	30
ローリングソバット	Ⓗ+Ⓚ	35
スピニングバックナックル	⇦Ⓟ	25
★ニーリフト	⇨Ⓚ	25
スマッシュ	⬊Ⓟ	25
ヒールハンマー	⇦Ⓚ	30
ヘッドバット	Ⓟ+Ⓚ	35
ショルダータックル	⇦⇨Ⓟ	40
スイングダブルハンマー	⇨⇨Ⓟ	25
リバースダブルハンマー	⇨⇨ⓅⓅ	30
レッグスパイク	⬃Ⓚ	25
スライディング	⇩Ⓗ+Ⓚ	25
ボディブロー	⇨Ⓟ	18
★ストマックブレイク	⇨ⓅⓀ	30
ストマッククラッシュ	⇨ⓅⓅ	18
★クラッシュレッグスパイク	⇨ⓅⓅ⇩Ⓚ	25
(ジャブ)	Ⓟ	12
ジャブ·ボディブロー	Ⓟ⇨Ⓟ	18
★ラッシュソバット	Ⓟ⇨ⓅⓀ	35
★ラッシュレッグスパイク	Ⓟ⇨Ⓟ⇩Ⓚ	25
ジャブ·ハイキック	ⓅⓀ	30
ジャブ·ストレート	ⓅⓅ	12
★ストームフック	ⓅⓅⓅ	28
ストームバックナックル	ⓅⓅ⇦Ⓟ	25
ストームソバット	ⓅⓅⓀ	35
(ハイキック)	Ⓚ	32
★トラップヒールハンマー	ⓀⓀ	30
★トラップダブルハンマー	ⓀⓅ	25
★トラップリバースハンマー	ⓀⓅⓅ	30
★ジャイアントアッパー	⇩⬃⇦Ⓟ	32

背後攻撃技

技名	コマンド	減
ターンバックナックル	Ⓟ	12
ターンボディブロー	⇩Ⓟ	15
ターンロースピンナックル	⬇Ⓟ	13
ターンスピンキック	Ⓚ	30
ターンサイドキック	⇩Ⓚ	28
ターンロースピンキック	⬇Ⓚ	25

ジャンプ攻撃技

技名	コマンド	減
アサルトダウンパーム	(前J中)Ⓟ	20
アサルトフロントキック	(前J中)Ⓚ	30
★アサルトスマッシュフック	(前J着地際)Ⓟ	28
アサルトレッグスパイク	(前J着地際)Ⓚ	25

打撃技

連係技は少ないが技の威力は絶大

他のキャラとくらべると若干、攻撃発生が遅い。だが、ショルダータックルやラッシュソバットなとの攻撃力はピカイチ。



←空中コンボへの始動技として使えるジャイアントアッパー。


←技の硬直が短いニーリフト。空中連続技時に有効。


↑下段攻撃のスライディング。倒れている相手にヒットすることも。


↑攻撃力40と、打撃技の中で1番の威力を誇るショルダータックル。


←ハイキックをフェイントとして使うと有効な技。

エアダウンパーム	(上J中)Ⓟ	20
エアフロントキック	(上J中)Ⓚ	30
★ステップスマッシュフック	(上J着地際)Ⓟ	28
ステップレッグスパイク	(上J着地際)Ⓚ	25
★トラップスマッシュフック	(後J着地際)Ⓟ	28
トラップレッグスパイク	(後J着地際)Ⓚ	25

ダウン攻撃技

技名	コマンド	減
ニードロップ	⇧Ⓚ	22
ストンピング	⬂Ⓚ	12

投げ技

技名	コマンド	減
フロントスープレックス	Ⓗ+Ⓟ	50
ネックハンギングツリー	⇦Ⓗ+Ⓟ	45
風車式バックブリーカー	⇦⬃⇩⬂⇨Ⓟ	75
ビクトル膝十字固め	⇩⬂⇨Ⓗ+Ⓚ	60
★ゴーストバスター	(敵しゃがみ時)⇩Ⓗ+Ⓟ	60
飛びつき腕ひしぎ逆十字固め	(敵背後から)Ⓗ+Ⓟ	60

ディフェンシブホールド

技名	コマンド	減
カウンタースタンドアームロック	(敵Ⓟに)Ⓗ	30
	(背後の敵Ⓟに)Ⓗ	
カウンターアッパー	(敵Ⓚに)Ⓗ	35
	(背後の敵Ⓚに)Ⓗ	
カウンターアームロック	(敵Ⓟに)⇩Ⓗ	35
	(背後の敵Ⓟに)⇩Ⓗ	
カウンターローアッパー	(敵Ⓚに)⇩Ⓗ	40
	(背後の敵Ⓚに)⇩Ⓗ	
飛びつき膝十字固め	(敵中段Ⓚに対し)⇩⬃⇦Ⓗ	65

オフェンシブホールド

技名	コマンド	減
★ネックホールドスイング	⇨Ⓗ	0
チョークスラム	⇨⇦Ⓗ	40
腕固め	⇨⬂⇩Ⓗ	55
	(前ジャンプ中)Ⓗ	
	(上ジャンプ中)Ⓗ	
	(後ジャンプ中)Ⓗ	
スタンディングアームロック	⇨⇨Ⓗ	30
首極め腕卍	(スタンディングアームロック中に)⇨⬂⇩⬃⇦Ⓗ	35
DDT	(首極め腕卍中に)⇩⬃⇦Ⓟ	40
軸足払い	⇩⬂⇨Ⓗ	30
立ちアキレス腱固め	(軸足払い中に)⇨⬂⇩⬃⇦Ⓗ	30
逆片エビ固め	(立ちアキレス腱固め中に)⇦⬃⇩Ⓚ	45
脇固め	(敵しゃがみ時)⬂Ⓗ	40
	(〃)(前ジャンプ中)⇩Ⓗ	
	(〃)(上ジャンプ中)⇩Ⓗ	
	(〃)(後ジャンプ中)⇩Ⓗ	
	(敵しゃがみ背後から)⬂Ⓗ	45
★腕ひしぎ逆十字固め	(脇固め中に)⇩⬃⇦Ⓗ	45
★ショートキャノン	(敵背後から)⇨Ⓗ	30
スリーパーホールド	(敵背後から)⇨⇨Ⓗ	50
	(敵背後から)⇩⬂⇨Ⓗ	
	(敵背後から)⇨⬂⇩Ⓗ	
	(敵背後から)⇨⇦Ⓗ	
スイングスリーパー	(スリーパーホールド中に)⇨⬂⇩⬃⇦Ⓗ	55

特殊行動技

技名	コマンド	減
★アピール：ふんっ！	⇨⇦⇨Ⓗ+Ⓟ+Ⓚ	0
	⇦⇨⇦Ⓗ+Ⓟ+Ⓚ	

表中の略語について……⇨:方向ボタンを短く入力　➡:方向ボタンを長く入力　Ⓗ:ホールドボタン　Ⓟ:パンチボタン　Ⓚ:キックボタン　DH:ディフェンシブホールド　OH:オフェンシブホールド　減:ダメージ値　※コマンドはすべてキャラが右向きのものです。

投げ技

豪快な投げ技をメインに

最も威力のある風車式バックブリーカーと、新技の下段投げゴーストバスターを、積極的に狙っていこう。



←入力に失敗しても立ちパンチが出るだけなので、ガンガン使っていこう。



→ゴーストバスターは、相手をヨロけさせると確実に決めやすい。

ホールド技

多彩なホールド技で翻弄しよう

軸足払いから、逆片エビ固めにつながるOHと、首極め腕卍からDDTに派生するOHをメインに狙おう。





↑→軸足払いから最後まで決まると105もダメージを奪える。ただし、回避されやすいので乱用は禁物。

CPU戦　攻略テクニック

バイマンの基本

ストマッククラッシュとDHをメインに使っていこう

基本的には、ストマッククラッシュを主軸として使っていくのがベスト。ヒットしていたらクラッシュレッグスパイクまで入力し、ガードされたらDHを入力しておくといった感じに攻めよう。また、相手の起き上がりには、少し離れた場所からのリバースダブルハンマーやスライディングなどを重ねると、相手の行動を潰しやすい。相手がダウンしたら、ダウン攻撃を決めることも忘れずに。DH中心に攻めてくる相手の時には、風車式バックブリーカーをメインに。入力に失敗してもローリングソバットが出るビクトル膝十字固めなども狙いめ。もっとダメージを奪いたいのなら、首極め腕卍からDDTまできまるDHと、軸足払いから逆片エビ固めまで派生するDHを使おう。入力受付時間も長いので、焦らずに入力すればOK。



↑DHでいなした後などに大ダメージを狙うのもいい。



←ダメージ12と威力は少ないが、地道に体力を奪うのも手。



←コマンド投げが難しいという人は、フロントスープレックスを。

CPUを浮かせるには

ニーリフトは、相手をよろめかせた時やカウンターヒットさせないと相手を浮かすことができない。しかも、その後の空中コンボもあまり威力がないので浮かせ技のメインとしては使えない。浮かせ技として有効なのはジャイアントアッパー。ノーマルヒットでも相手を浮かすことができ、相手がよろめいた時やカウンターヒットさせると相手の体力を半分以上奪える連続技を入れることができる。



←相手を浮かすことよりも、空中コンボの時に入れる方がいい。



↑モーションが大きく、攻撃発生時間が遅いのが難点。だが、攻撃判定は強い。

連続攻撃を叩き込め！

ストマッククラッシュは、1発目がヒットすると続いて2発目もヒットする。ガードされた場合は、DHを使うこと。CPUはストマッククラッシュをガードすると、高い確率で打撃を出してくる。これにDHをあわせよう。



↑固有技の中では、攻撃発生の速いボディーブロー。ガードされている状態でクラッシュレッグスパイクまで出すと、手痛い反撃を受けることに。

この技でダウンをうばえ！

ヒールハンマーをヒットさせるとダウンさせることができる。この後、確実にストンピングを決めることができる。この技はデンジャーゾーン上での使用を強くオススメする。ヒールハンマーをヒットさせると相手は速いスピードでダウンするため、バウンドを回避するのが非常に難しい。この後にショルダータックルなど、威力の高い追いうちをきめよう。ただし、ガードされると不利な状況になることも覚えておきたい。



↑この他にも、スイングダブルハンマーなどでダウンを奪うことができる。

狙っていく投げ技はコレだ！

投げ技で狙いたいのは、風車式バックブリーカー。バイマンの投げ技の中で、最もダメージが高い。しかし、多少コマンドが難しいので、トレーニングモードで練習して、コマンド入力ができるようにしておこう。デンジャーゾーン上でのネックハンギングツリーもオススメ。



↑是非マスターしてもらいたい。



↑コマンドサンボといえばコレ。

CPU戦

VS ザック

ここで技の練習をしよう

ほとんどの攻撃をくらってくれるので、きめにくい技などを練習しよう。ショルダータックルなどもヒットしやすい相手だ。



←技を出しているだけで勝てる。練習といった感じで。

VS レイ・ファン

DHメインで戦え！

レイ・ファンは打撃を出してくるので、DHを活用して倒そう。ジャイアントアッパーなどを当てて、空中コンボを決めるのもよい。



←DHの後は、風車式バックブリーカーを狙おう。

VS ハヤブサ

ここから相手が強くなっていく

こちらの行動に対処してくるようになってくる。ここではOHをメインに攻めるのがベスト。回避されてもしつこく決めにいこう。



←首極め腕卍、軸足払いなどを狙っていこう。

VS ジャン・リー

過敏な反応が必要

こちらの攻撃は立ちパンチなどで潰されやすい。DHを使っても良いが、ガードして隙ができたところに投げ技を決めるのがいいぞ。



←モーションの大きい打撃にニーリフトをあわせよう。

VS ティナ

打撃メインでけちらせ

DHをメインにしていると、投げを狙いにきているティナに捕まってしまう。ニーリフトなどをガードされても打撃で押していこう。



←ジャベリンキックなどを決めた後には追い打ちを。

VS バイマン

DHに気をつけ投げ技を

こちらが出す打撃はほとんどDHで捕獲されてしまうので、投げ技をメインに闘おう。相手の打撃をDHでとったら連続技を狙おう。



←うまく空中連続技に持っていけば、楽に勝てるぞ。

VS ゲン・フー

起き上がりに打撃を重ねよう

相手が起き上がったら、一歩踏み込んでからのスライディングやヒールハンマーなどを重ねよう。起き上がり攻撃には投げ技で対処だ。



←起き上がり時は、少し間合いを広げておくのがコツ。

VS かすみ

ストマッククラッシュを上手く使え！

かすみはほとんど完璧な対処をするので、ストマッククラッシュを利用してDHを決めよう。攻める時は、投げ技をメインに。



←遠い間合いから、ドロップキックを狙うのも面白い。

VS ライドウ

ストマッククラッシュだけでOK

最後に出てくるライドウは、ストマッククラッシュからDHだけで倒せる。ダウンさせたら、起き上がりにOHを重ねていこう。



←ストマッククラッシュをガードさせると、打撃で反撃してくる。

2P対戦テクニック

バイマンの基本

DHと投げ技を駆使して闘っていこう

2P対戦においての基本戦術は、ボディーブローやスピニングバックナックルといった隙の少ない技を主軸に攻めること。ここからOHやDH、投げ技などを狙っていこう。

また、対戦中はDHを連発しがちになるが、これだけは避けておきたい。DHを出すなら、技をガードされてから一瞬待ってから出そう。相手の打撃をガードした時は、投げ技とOHのどちらかで反撃だ。



↑接近戦では頼りになるDH。しかし、多用すると相手に読まれるので乱用は禁物。

↓対戦では、ヒールハンマーのようなモーションの大きいものはDHの餌食になる。



狙っていこう連続攻撃！

アサルトダウンパーム → ボディブロー → ラッシュレッグスパイク

しゃがんだ相手にスピニングバックナックル → ジャイアントアッパー → ストームソバット

しゃがんでいる相手にスピニングバックナックルをヒットさせると、ヨロケを誘発させることができ、ジャイアントアッパーなどの大技がきまる。ジャイアントアッパーをヨロケ時やカウンターヒットさせた後は、ストームフックを決め、倒れているところにヒールハンマーで拾う連続技もいい。デンジャーゾーンの時は、ストームソバット→ストームフック→ローキックがベスト。





コレでゆさぶれ連携攻撃！

ストマッククラッシュ → クラッシュレッグスパイク
→ DH
→ 投げ技

ジャブ・ストレート → ストームバックナックル
→ スライディング
→ 風車式バックブリーカー

連係として1番使えるのは、ストマッククラッシュを主軸にしたもの。1発1発を遅らせて出すと、クラッシュレッグスパイクと他の行動の2択をかけやすい。これにショルダータックルなどを組み合わせるのも効果的。相手が棒立ちになったところを軸足払いで投げよう。

→クラッシュレッグスパイクを出し続ければ、投げにいきやすい。



この技には注意！

ドロップキックはガードされると隙だらけ！

ドロップキックは隙が大きく、ヒットしてもあまり良いことはない。ガードされるとスキが大きくなり、相手の攻撃を一方的に喰らってしまうことになる。また、DHも空振りすると隙が大きい。DHを入力した後にすぐ投げ抜けを入力すると、基本投げに来た相手の投げを回避することが可能。コレを使って被害を少なくしよう。



↑ドロップキックを出すなら、接近戦で出した方が当たりやすい。



↑ドロップキックがスカってもこのモーションが出る。

VS ザック

打撃勝負では相手の方が上

立ちパンチなど攻撃発生の遅いバイマンは、打撃の打ち合いではほとんど負けてしまう。この場合は、相手の技をガードしてから反撃するというスタイルがよいだろう。時折DHなどを組み合わせるのもよい。相手が投げを狙いだしたら、打撃で反撃しよう。



←まずは隙の大きい技をガード。



→素早く、反撃に転じよう。

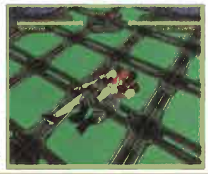
VS レイ・ファン

OH狙いの相手は投げ倒せ!

レイ・ファンは中、下段攻撃が豊富。そこをDHで捕らえて体力を削っていこう。また、相手は挑手打胸から派生するOHを常に狙っているので、所々に投げ技をからめよう。相手が打撃だった場合に備えて、ビクトル膝十字で投げにいくこともオススメだ。



←下段攻撃のモーションはわかりにくい。

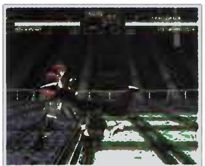


→相手が打撃の時は、ローリングバットに。

VS ハヤブサ

トリッキーな動きに惑わされるな

逆立ちや下段を攻撃してくる足技などを持っているため、非常に戦いづらい相手。しかし、ガードしてしまえば打撃での反撃などが可能だ。また、ハヤブサには最強の投げ技"飯綱落とし"があるので、DHを出しすぎないように注意すること。



←こんな奇妙な技もガードすれば。

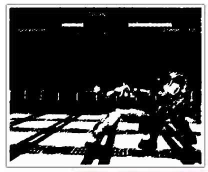


→確実に反撃できる。投げることも可能。

VS ジャン・リー

空中連続技に気をつけろ!

ドラゴンナックルやドラゴンキャノンといった技は、ガードすると確実に投げ技をきめることができる。また、空中コンボ始動技のハイシンニーキックやアッパーキックなどをくらうと、かなりのダメージを奪われてしまう。この技にはDHで対処しよう。



←硬直が長い技は、ガードしてから反撃。

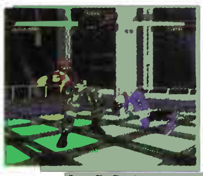


→相手の攻撃をボディーブローで潰すのも

VS ティナ

J・O・Sには注意しよう

中間距離の間合いからは、アルティメットコンボやスピンナックルコンボといった技をよく使ってくる。落ちついてDHしていこう。この時にフライングメイヤーを狙ってくることもあるので、ショルダータックルなど威力のある打撃を置いておくことも必要だ。



←投げを狙う相手には打撃で対処。



→このエルボーをなるべくくらわないように。

VS バイマン

DH合戦には投げ技で

OHとDHが強力なだけに多用してしまうことが多い。なるべくホールド技を使わずに戦うこと。ホールドの空振りモーションが見えたら、迷わずに投げ技を狙おう。投げ技を警戒して打撃で対処され始めたら、首極め腕卍や軸足払いを狙っていこう。



←DHで捕まえた後は投げ技を狙おう。

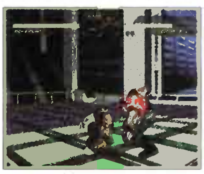


→攻撃力が高い打撃には気をつけよう。

VS ゲン・フー

打撃とDHで押し切れ!

ゲン・フーは、打撃が強いがホールド系の技は弱め。相手の打撃をDHを混ぜながら、ジャイアントアッパーでカウンターヒットを狙おう。また、ゲン・フーの雲閉日月把は投げ間合いも広く、その後の空中連続技も強力なのでじゅうぶん警戒しておこう。



←強力な連続技があるので注意しよう。

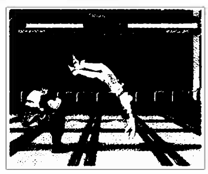


→攻撃発生の遅いものはDHしておきたい。

VS かすみ

素早い連係にはDHで

かすみには、連光天襲脚や連光地襲脚といった素早く、手数の多い技がたくさんある。打撃には、DHで対応していくのがベストだ。ジャイアントアッパーやニーリフトといった空中連続技へつながる技でカウンターを狙っていくのも1つの手だ。



←下段攻撃に見えるが実は中段。



→隙あらば軸足払いからのOHを狙おう。



LEI FANG
レイ・ファン

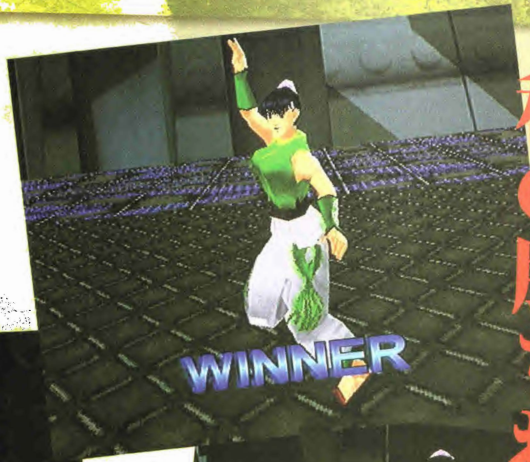
STORY

明るく、素直、誰にでも優しく…時々いじわる。レイファンはそんな女の子だった。裕福な家に生まれた彼女は、なんでも1番を取りたくて、勉強も習い事もたくさんした。けれど何よりも得意だったのは、男の子に負けないために始めた武術、太極拳だった。最初は習い事の1つに過ぎなかった。が、13の頃には同じ道場の10代の門下生では練習相手にもならなくなってしまった。誰よりも技が上達した彼女は、みんなにほめられてとってもうれしかった。もっと、もっとほめられたい。彼女はいつもにっこり笑って、男の子をぶったおした。ある日、いつものように道場に向かう途中だった。レイ・ファンは小さな男の子が黒いメガネをかけた背の高い2人組に囲まれているのを見かけた。…お金なんてないよ! 男の子が泣きながら叫んでいる。ははーん、この人達、いわゆる悪いやつらね。他の大人は見て見ぬふり。わたしが助けてあげなきゃ。ぽかん! 突然、顔にきつい一発をくらった2人組は、飛び込んできたのが体のきゃしゃな少女だったのに驚いた。するとまた一発! レイ・ファンの手足はまるで弧を描くように柔らかく、そして鋭く2人の体をとらえた。

PROFILE

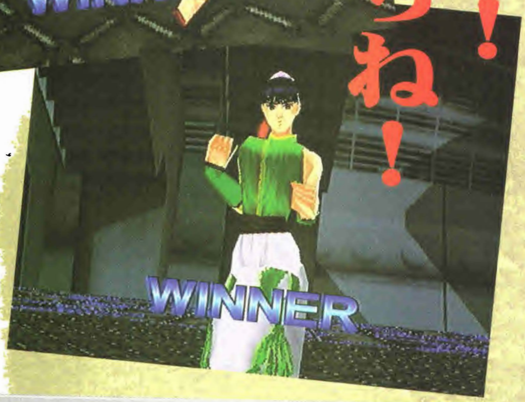
国籍	中国
性別	女
年齢	19歳
誕生日	4月23日
血液型	B型
身長	167cm
体重	50kg
3サイズ	B87 W55 H84
流派	太極拳
職業	学生
好きなもの	杏仁豆腐
趣味	カラオケ

WIN POSE



やったぁ！
私の勝ちね！





CHARACTER COLOR



技　表

基本打撃技

技名	コマンド	減
単鞭(タンベン)	Ⓟ	10
懶紮衣（ランザツイ）	↘Ⓟ	18
下勢単鞭（カセイタンベン）	⇩Ⓟ	5
蹴脚（シュウキャク）	Ⓚ	28
蹬脚（トウキャク）	↘Ⓚ	25
下蹬脚（カトウキャク）	⇩Ⓚ	10

固有打撃技

技名	コマンド	減
★前招（ゼンショウ）	↗Ⓟ	25
斜飛肘撃（シャヒチュウゲキ）	⇧Ⓟ	25
踹脚（タンキャク）	↗Ⓚ	23
二起脚（ニキキャク）	↗ⓀⓀ	25
転身擺蓮脚（テンシンハイレンキャク）	↖Ⓚ	30
双按（ソウアン）	⇨⇨Ⓟ	26
双風貫耳（ソウフウカンジ）	⇨⇦Ⓟ	28
七寸靠（シチスンコウ）	⇦⇨Ⓟ	40
金鶏独立（キンケイドクリツ）	Ⓟ+Ⓚ	25
当頭砲（トウトウホウ）	⬇⇨Ⓟ	20
跌叉（テッサ）	⇩⇩Ⓚ	25
肘撃（チュウゲキ）	⇨Ⓟ	17
★連肘撃（レンチュウゲキ）	⇨ⓅⓀ	25
抱頭推山（ホウトウスイサン）	⇦Ⓟ	20
抱頭推山・前招（ホウトウスイサン・ゼンショウ）	⇦ⓅⓅ	30
掀地竜（シュウチリュウ）	↙Ⓟ	18
上歩七星（ジョウホシチセイ）	↙ⓅⓅ	28
掛面脚（カメンキャク）	⇦Ⓚ	30
穿宮腿（センキュウタイ）	⇦ⓀⓀ	20
穿宮連腿（センキュウレンタイ）	⇦ⓀⓀ⇩Ⓚ	15
★斧刃脚（フジンキャク）	↙Ⓚ	15
抱虎帰山（ホウコキサン）	Ⓗ+Ⓟ+Ⓚ	20
（懶紮衣）（ランザツイ）	↘Ⓟ	18
（転身単鞭）（テンシンタンベン）	Ⓟ	12
（単鞭）（タンベン）	Ⓟ	10
翻身単鞭（ホンシンタンベン）	↖Ⓟ	25
高探馬（コウタンマ）	ⓅⓅ	12
玉女穿梭（ギョクジョセンサ）	ⓅⓅ⇨Ⓟ	20
★連環金鶏独立（レンカンキンケイドクリツ）	ⓅⓅ⇨ⓅⓀ	25
★連環抱頭推山（レンカンホウトウスイサン）	ⓅⓅ⇦Ⓟ	20
★連環前招（レンカンゼンショウ）	ⓅⓅ⇦ⓅⓅ	30
★連環跌叉（レンカンテッサ）	ⓅⓅ⇩Ⓚ	25
青竜出水（セイリュウシュッスイ）	Ⓟ↘Ⓟ	20
★青竜双按（セイリュウソウアン）	Ⓟ↘Ⓟ⇨Ⓟ	26
★単鞭・掛面脚（タンベン・カメンキャク）	ⓅⓀ	30
★単鞭・穿宮腿（タンベン・センキュウタイ）	ⓅⓀⓀ	20
★単鞭・穿宮連腿（タンベン・センキュウレンタイ）	ⓅⓀⓀ⇩Ⓚ	15
（蹴脚）（シュウキャク）	Ⓚ	28
★連環腿（レンカンタイ）	ⓀⓀ	32
★連環穿宮腿（レンカンセンキュウタイ）	Ⓚ⇩Ⓚ	20

背後攻撃技

技名	コマンド	減
転身単鞭（テンシンタンベン）	Ⓟ	12
閃通背（センツウハイ）	⇩Ⓟ	16
転身下勢単鞭（テンシンカセイタンベン）	⬇Ⓟ	12
転身蹴脚（テンシンシュウキャク）	Ⓚ	30
転身蹬脚（テンシントウキャク）	⇩Ⓚ	25
転身下蹬脚（テンシンカトウキャク）	⬇Ⓚ	23

打撃技

中段からの変形連携攻撃が主力

懶紮衣から出すことのできる連携が多く、派生バリエーションもある。また、中・下段キックを出す穿宮連腿も使いやすい。



←1テンポ遅れてからさまざまな連携が出せるようになる抱頭推山。



←飛翔撲撃でよろけさせてから連続技をきめよう。



↑青竜双按のように、相手をふっ飛ばす技が多いのも特徴の1つ。



↑連環腿は2発とも上段攻撃だが、CPUには有効な攻撃となる。



→上・中・下段と変化する穿宮連腿をうまく使おう。

ジャンプ攻撃技

技名	コマンド	減
飛翔捶撃（ヒショウスイゲキ）	(前Ｊ中)Ⓟ	20
飛翔蹬脚（ヒショウトウキャク）	(前Ｊ中)Ⓚ	30
飛翔双按（ヒショウソウアン）	(前Ｊ着地際)Ⓟ	30
飛翔跌踩（ヒショウテッサ）	(前Ｊ着地際)Ⓚ	25
飛上捶撃（ヒジョウスイゲキ）	(上Ｊ中)Ⓟ	20
飛上蹬脚（ヒジョウトウキャク）	(上Ｊ中)Ⓚ	30
飛上双按（ヒジョウソウアン）	(上Ｊ着地際)Ⓟ	30
飛上跌踩（ヒジョウテッサ）	(上Ｊ着地際)Ⓚ	25
退身双按（タイシンソウアン）	(後Ｊ着地際)Ⓟ	30
退身穿宮腿（タイシンセンキュウタイ）	(後Ｊ着地際)Ⓚ	20

ダウン攻撃技

技名	コマンド	減
落双捶撃（ラクソウスイゲキ）	⇧Ⓟ	18
震脚（シンキャク）	⬂Ⓚ	15

投げ技

技名	コマンド	減
倒撵猴（トウデンコウ）	Ⓗ+Ⓟ	50
野馬分鬃（ヤバブンソウ）	⇦Ⓗ+Ⓟ+Ⓚ	47
裡擠臂捽（リネイヒスイ）	⇩⬃⇦Ⓟ	15+50
撇身捶（ヘイシンスイ）	⇨⇦Ⓟ	50
托肘背捽（タクチュウハイスイ）	(敵背後から)Ⓗ+Ⓟ	60

ディフェンシブホールド

技名	コマンド	減
採挒（サイレツ）	(敵Ｐに)Ⓗ	0
	(背後の敵Ｐに)Ⓗ	
掤勢（ホウセイ）	(敵Ｋに)Ⓗ	0
	(背後の敵Ｋに)Ⓗ	
擺勢（リセイ）	(敵Ｐに)⇩Ⓗ	0
	(背後の敵Ｐに)⇩Ⓗ	
化推（カスイ）	(敵Ｋに)⇩Ⓗ	0
	(背後の敵Ｋに)⇩Ⓗ	
回擠（カイセイ）	(敵中段Ｋに対し)⇩⬃⇦Ⓗ	0

オフェンシブホールド

技名	コマンド	減
鑚擰臂捽（サンネイヒスイ）	⇨Ⓗ	40
摟膝拗歩（ロウシツヨウホ）	⇨⇨Ⓗ	25+35
	(前ジャンプ中)Ⓗ	
	(上ジャンプ中)Ⓗ	
	(後ジャンプ中)Ⓗ	
挑手打胸（チョウシュダキョウ）	⇩⬃⇨Ⓗ	30
太公釣魚（タイコウチョウギョ）	(挑手打胸中に)	30
	⬂⇩⬃⇦Ⓗ+Ⓟ	
連・太公釣魚（レン・タイコウチョウギョ）	(太公釣魚中に)	40
	⇨⇨Ⓗ+Ⓟ+Ⓚ	
金鶏独立（キンケイドクリツ）	(敵しゃがみ時)⬂Ⓗ	50
	(〃)(前ジャンプ中)⇩Ⓗ	
	(〃)(上ジャンプ中)⇩Ⓗ	
	(〃)(後ジャンプ中)⇩Ⓗ	
★白鶴亮翅（ハッカクリョウシ）	(敵背後から)⇨Ⓗ	40
上歩靠（ジョウホコウ）	(敵背後から)⇨⇨Ⓗ	60
	(敵背後から)⇩⬂⇨Ⓗ	
提手上勢（テイシュジョウセイ）	(敵しゃがみ背後から)⬂Ⓗ	60

特殊行動技

技名	コマンド	減
★アピール　やったぁ！	⇨⇦⇨ⒽⓅⓀ	0
	⇦⇨⇦ⒽⓅⓀ	

表中の略語について……⇨:方向ボタンを短く入力　➡::方向ボタンを長く入力　Ⓗ:ホールドボタン　Ⓟ:パンチボタン　Ⓚ:キックボタン　DH:ディフェンシブホールド　OH オフェンシブホールド　減:ダメージ値　※コマンドはすべてキャラが右向きのものです。

投げ技

裡擠臂捽と撇身捶を使い分けよう

攻撃力の高い裡擠臂捽を使っていこう。撇身捶は双風貫耳とコマンドが同じなので、どちらが出てもいいような状況で使おう。



←腕を極めてから投げる裡擠臂捽。間合いが広く、攻撃力も高い。



→背後を取ったら、背後投げである托肘背捽を素早く入力しよう。

ホールド技

連・太公釣魚はコマンドも簡単だ

派生技を持つ唯一のOHが挑手打胸だ。連・太公釣魚へ派生していくのだが、コマンドも簡単で、比較的きめやすいOHといえる。





↑→合計ダメージ値は110。相手に抜けられないように、素早く正確にコマンドを入れるようにしよう。

CPU戦　攻略テクニック

レイ・ファンの基本

連続技を狙って華麗にクリアしよう

斜飛肘撃がカウンターヒットした場合には、そのまま連続技を入れていけばいい。CPU戦では体力値が160しかないので、レイ・ファンの連続技次第では、ラウンド開始直後の連続技でKOも可能。ただし、この連続技を入れるには、飛翔捶撃を立っている相手にヒットさせるか、斜飛肘撃をカウンターであてていく必要がある。また、バイマン、ライドウといった重量級の2人にも入らないので注意しよう。連還腿や穿宮連腿といった技をCPUはくらいやすい。どちらの技も、ヒットすれば相手はダウンするので、間合いを離したいときには重宝するだろう。DHをあまりやってこないキャラクターには懶紮衣からの連携技も有効だ。連環金鶏独立や連環前招などにつなげてダメージを与えていくといいだろう。



↑斜飛肘撃をカウンターでヒットさせたら連続技を入れていこう。



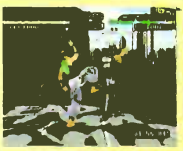
←下段キック系の連携でCPUキャラクターからダウンを奪おう。



←懶紮衣がカウンターヒットすれば、その後に入力した連環前招などが連続技になる。

CPUを浮かせるには

金鶏独立や、カウンターヒット時の懶紮衣、斜飛肘撃を狙っていくといいだろう。金鶏独立はノーマルヒット時にもダウンを奪うことができ、追いうちも可能。カウンターヒット時の懶紮衣は、連携攻撃の1発めとして使っていく。懶紮衣で浮かせれば、残りの技が自動的に空中連続技になるぞ。また、斜飛肘撃はスキが少なく、浮かせた相手に即座に追い打ちをかけられるのが強みだ。


←カウンターヒットしたのを確認してから追いうち攻撃を出せる。



↑斜飛肘撃は上段攻撃のため、しゃがんだ相手には当たらないのが唯一のデメリット。

連続攻撃を叩き込め！

2P対戦のページでも説明するが、飛翔捶撃→斜飛肘撃→（懶紮衣→連還前招）×2→趺跤という連続技を狙っていく。CPU戦は体力値が160しかないため、この連続技が決まれば、体力ゲージ1本分をいっきに減らすことができる。2回めの懶紮衣は、翻身単鞭でもいいぞ。



↑ラウンド開始直後、微妙に歩いてからジャンプ。飛翔捶撃がノーマルヒットすれば連続技が確定する。ただし軽・中量級キャラクター限定だ。

この技でダウンをうばえ！

連還腿や穿宮連腿、連還穿宮腿を出していれば、1発めをガードされても2〜3発めでヒットすることが多い。中段からの派生技にしたければ、懶紮衣からの派生として連環前招や連環金鶏独立、単鞭・穿宮連腿、連還趺跤などを狙えばいいだろう。単発の攻撃なら金鶏独立や七寸靠、当頭砲などが有効だ。ノーマルヒットでも相手がダウンするので、連携技の途中や、連続技の起点などに組み込んでいくとより効果的だぞ。



↑連環金鶏独立は、最後の下段蹴りがヒットしやすく、連続技にも組み込める。

狙っていく投げ技はコレだ！

撤身捶はコマンドが簡単で、投げが成立しない状況なら双風貫耳が出る。とっさに投げを狙うときはこの投げ技を使っていくといいだろう。攻撃力の高さが魅力的なのが裡擠臂摔。どちらの投げ技を使うかは自由だが、双風貫耳が暴発するのがイヤなら裡擠臂摔を狙っていこう。



↑2P対戦向きの投げ技だ。



↑投げ間合いが若干広い裡擠臂摔。

CPU戦

VS ザック

10秒以内にケリをつけよう

ラウンド開始直後にほんの少しだけ歩いてから飛翔揷撃→斜飛肘撃からの連続技を入れていく。連続技の練習のつもりで戦っていこう。



←連続技が入れば、8～9秒で1ラウンドが終了してしまう。

VS レイ・ファン

強力な打撃連携で押していこう

飛翔揷撃を出し、ヒットすれば連続技でOK。もし失敗しても、連環前招などを出しているだけで勝手に当たってくれるぞ。



←連環前招や連環穿宮腿を連続で繰り出していこう。

VS ハヤブサ

カウンターヒットからの連続技を狙え

飛翔揷撃は撃墜されやすいので、懶紮衣をカウンターヒットさせて連続技にもっていこう。斜飛肘撃は上段攻撃のため、かわされやすいぞ。



←ハヤブサも連還腿などの足技に弱いキャラクターだ。

VS ジャン・リー

連続技より投げ技をメインに戦おう

基本的には立ちガードしながら戦い、ドラゴンキャノンやドラゴンブローは裡摔臂摔で、ドラゴンエルボーは托肘背摔で投げてしまおう。



←上段パンチ系の連携は七寸靠でカウンターをとろう。

VS ティナ

飛翔揷撃は狙わないほうが無難

ジャンプした途端にパンチ系の攻撃をくらってしまうことが多い。カウンターヒットからの浮かせ技から連続技を狙っていこう。



←しつこく狙ってくるOHにつかまらないように。

VS バイマン

必殺の連続技は入らないが……

七寸靠などでデンジャーゾーンに落としたら、バウンドを懶紮衣～連環前招で拾っていこう。これだけでも体力ゲージの半分ほどは奪えるぞ。



←相手をふっ飛ばすような技を多用していこう。

VS ゲン・フー

連続技を狙うチャンスは一度きり

ラウンド開始直後、その場で前方ジャンプして飛翔揷撃を出す。ゲン・フーが勝手に歩いてきてヒットしてくれれば、連続技を入れればいい。



←地道に戦うのであれば、肘撃や懶紮衣などの中段攻撃から。

VS かすみ

ホールド技は裡摔臂摔で投げてしまえ

上段キックなどの空振りを裡摔臂摔などで投げてしまおう。なお、裡摔臂摔でバウンドした場合は、連環金鶏独立→斧刃脚で追いうちが可能だ。



←連携をDHで止め、その後に投げ技を狙っていこう。

VS ライドウ

裡摔臂摔で投げよう

起きあがりにダッシュで近づき、裡摔臂摔で投げよう。再び間合いを取って、同じコトを繰り返せば、信じられないほど簡単に倒せるぞ。



←この後、起きあがり攻撃が届かない位置まで離れれば準備完了。

2P対戦テクニック

レイ・ファンの基本

出が早い斜飛肘撃を連携に織りまぜ、カウンターヒットしたら連続技にもっていこう。斜飛肘撃→懶紮衣という連携を1セットにしていけば、スムーズに連続技へと移行できるハズだ。レイ・ファンは下段攻撃が少ないので、下段への連携技は貴重。連環跌跋や穿宮連腿を多用していこう。単鞭・穿宮連腿の1発めを懶紮衣にした連携が使いやすく、カウンターヒットすれば連続技にもなる。

懶紮衣〜単鞭・穿宮連腿を使おう



↑穿宮連腿の2、3発目が強力。タイミングをずらして連携させよう。

↓中段攻撃である懶紮衣から、いろいろな連携攻撃につなげていこう。



狙っていこう連続攻撃!

飛翔挿撃 → 斜飛肘撃 → 懶紮衣 → 連環前招 → 懶紮衣 → 連環前招 → 跌跋

飛翔挿撃 → 斜飛肘撃 → 懶紮衣 → 青竜双按 → 懶紮衣 → 連環金鶏独立 → 震脚

懶紮衣からスタートする連携は、浮いた相手に対してかなり有効。応用したのがこの2つの連続技だ。1つめの連続技は重量級以外のキャラに対して有効。入力が簡単なうえ、体力ゲージの7割強を奪うことができる。ラウンド開始位置にいる相手に飛翔挿激がヒットすれば連続技が確定する。2つめの連続技はマニア向け。対軽量級、タイミングがシビア、コマンド入力が複雑という三拍子そろった魅せ技だ。





コレでゆさぶれ連携攻撃!

双風貫耳 → 斧刃脚 → 斜飛肘撃
　└→ 双風貫耳

斜飛肘撃 → 斜飛肘撃
　├→ 双風貫耳　斧刃脚
　└→ 懶紮衣 → 単鞭・穿宮連腿

双風貫耳はヒット後すぐに斧刃脚か下蹬脚を当てると、ダウン中だった相手が立ち状態になるという不思議な技。コマンドが同じなため、投げが成立する条件下では撤身捶になる。また、懶紮衣〜単鞭・穿宮連腿は中上中下段になる。懶紮衣〜連環鉄趼と使い分けよう。

→懶紮衣からの単鞭・穿宮連腿は絶対にマスターしよう。



この技には注意!

二起脚の性能を錯覚するな!

ジャン・リーのものとは違い、二起脚の性能が悪く、スキも大きい。軽量級のキャラクターにカウンターヒットさせたとしても、その後に連続技につなげていくことも難しい。他に性能のよい浮かせ技があるだけに、この技を使っていく必要性はまったくないといってもいいだろう。



↑踹脚がカウンターヒット! だが連続技にはつながりにくい。

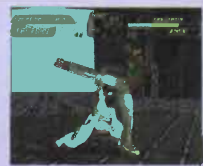


↑二起脚として使ったとしてもスキの大きさが気になる。

VS ザック

七寸靠で足の下をくぐれ

中段キック系の連携がイヤな相手だ。低い姿勢でつっこむ七寸靠は、上段や一部の中段攻撃をかいくぐりつつ反撃できる。カウンターヒットすればダメージも大きいので、要所で狙っていく価値はある。デンジャーゾーンなどに落として連続技を入れていこう。

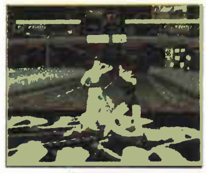

←七寸靠をカウンターで当てていこう。


→連携のスキ間に斜飛肘撃を狙え。

VS レイ・ファン

お互いに狙っているのは連続技

斜飛肘撃をガードされた場合、打撃技で反撃されても、こちら側のガードが間に合う。相手の反撃は打撃か投げになるのだが、打撃にはガードかDH。投げ技には投げ技で対抗していこう。投げ勝つには、相手より先にコマンド投げを成立させる必要があるぞ。


←ガード後の攻防は1フレーム単位の争い。


→通常投げ（投げ抜け）くらいは狙おう。

VS ハヤブサ

ホールド技で的確に対処しよう

下段攻撃の多いハヤブサだが、DHでつかめればペースはこっちのモノ。投げやOHを狙う際には、懶紮衣や青竜出水などのスキの少ない技を出してから狙っていきたい。ハヤブサは、逆立ち状態からの投げ技を持っていないので、OHなどを積極的に練っていこう。


←逆立ち状態には投げ技が有効だぞ。

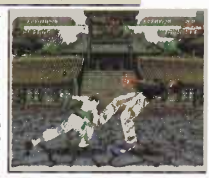

→懶紮衣からの連続技で勝負をつけよう。

VS ジャン・リー

上段攻撃には七寸靠で対抗しよう

リードジャブやリードフックから繰り出される素早い打撃と投げ技をからめた連携は、慣れないとかなり厳しい。七寸靠で直接リードジャブをつぶそう。ドラゴンエルボーなどの大技にさえ注意していれば、大きなダメージを負うことは少なくなるぞ。

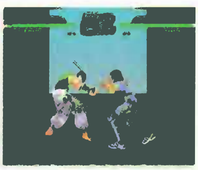

←しゃがんでいるとソニックブローがくる。


→カウンター狙いの打撃かDHで対抗しよう。

VS ティナ

足技の連携で近づけさせないこと

懶紮衣～単鞭・穿宮連腿などの中段→下段への連携と投げをからめてティナにホールド技や投げ技のチャンスを与えないようにしよう。連携攻撃にOHを入れていけば、ティナはより投げ技を入力しにくくなる。ティナがガードを固めるようになったら投げてしまおう。


←DH後の投げ技には十分注意しよう。

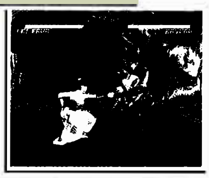

→中段と下段を混ぜて攻めたてよう。

VS バイマン

連続技よりも投げ技を狙え

懶紮衣～青竜出水などのスキの少ない技をガードさせたら投げ技やOHを狙おう。タイミングをズラして青竜双按を入力してもいいぞ。ただ、下段攻撃だからといって跌趴を使っていると、ガードされた後に、下段投げで投げられてしまうこともある。


←跌趴の使用は控えておいたほうがいい。


→できるだけスキの少ない技を出そう。

VS ゲン・フー

間合いを離して戦おう

ゲン・フーは遠～中距離で有効な技が少ない。DHに気をつけながら、長い足を生かして戦おう。離れた間合いから翻身単鞭を使い、いっきに攻めたてるのもいいぞ。ゲン・フーの打撃でカウンターをとられないような連携を考え、攻撃を組み立てていくといいぞ。

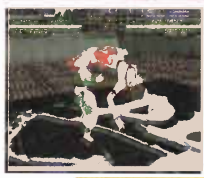

←ゲン・フーはリーチが短いのが欠点の一つ。


→離れた間合いからいっきに攻め込もう。

VS かすみ

連携の多さに負けるな

連携の派生が無数にあり、足の長さもレイ・ファンと同等（以上？）。先に浮かされてしまったほうが連続技の餌食となってしまうぞ。金鶏独立などの中段攻撃で相手を浮かしていき、カウンターヒットしていたら一連の連続技へ持っていこう。


←数あるOHの中でも、リーチがかなり長い。


→飛龍脚だけは絶対にくらわないように。



GEN FU
ゲン・フー

STORY

うなりをあげて突き出された拳を体を沈めてかわすと、彼は瞬時に踏み込んで若者の間合いに入った。そして体勢の崩れた若者のあごめがけて一気に右腕を振り上げる。強烈な一撃をうけて若者の体が空に浮いた。すかさずその体めがけて両の拳を突き出す…。豪放、勇猛…心意六合拳の使い手である彼の技は力強い言葉で彩られる。あらゆる格闘家を倒してきたその名は今や全土に知れ渡っていた。噂を聞きつけ彼に挑戦する者は数多かったが、そのほとんどが全身からみなぎる迫力に圧倒され勝負から逃げ出した。それでも彼を倒し己の名を上げようとする格闘家は後を絶たなかった。そして今、彼に立ち向かう若者もその一人だった。…まだ、若すぎる。必死の形相で技を繰り出す若者の動きを見極めながら彼は思った。拳に殺意がこめられている。これでは自分を倒す事などできん……。一瞬の隙を見て若者の鋭い突きが目を襲った。その手を払うが早いか、彼は左手で自分の右手首をつかみ、小指から手首の部分で引き寄せるように若者の後頭部を打った。そのまま体を沈めつつ若者を引き倒し、顔を地面に打ちつける。十字裏横…心意拳の強烈な一撃打は一瞬にして辺りを血の色に染めた。低い叫びをもらし彼が若者の顔をのぞき込んだ時、すでにその息は止まっていた……。

PROFILE

国籍	中国
性別	男
年齢	65歳
誕生日	1月5日
血液型	A型
身長	170cm
体重	78kg
3サイズ	B96 W102 H99
流派	心意六合拳
職業	古書店主
好きなもの	麻婆豆腐
趣味	水墨画

我が拳に迷いなし！

WIN POSE



CHARACTER COLOR



技　表

基本打撃技

技名	コマンド	減
順歩捶（ジュンホスイ）	Ⓟ	10
丹鳳朝陽（タンホウチョウヨウ）	⇘Ⓟ	20
崩捶（ホウスイ）	⇩Ⓟ	5
高弾腿（コウダンタイ）	Ⓚ	30
弾腿（ダンタイ）	⇘Ⓚ	25
斧刃脚（フジンキャク）	⇩Ⓚ	12

固有打撃技

技名	コマンド	減
(順歩捶)（ジュンホスイ）	Ⓟ	10
撑掌（トウショウ）	⇧Ⓟ	20
連捶（レンスイ）	ⓅⓅ	12
★連捶単把（レンスイタンパ）	ⓅⓅ⇨Ⓟ	20
(丹鳳朝陽)（タンホウチョウヨウ）	⇘Ⓟ	20
丹鳳朝陽・虎蹲山（タンホウチョウヨウ・コソンザン）	⇘ⓅⓅ	18
虎抱頭（コホウトウ）	⇗Ⓟ	20
盤肘（バンチュウ）	⇨Ⓟ	18
★盤肘・丹鳳朝陽（バンチュウ・タンホウチョウヨウ）	⇨ⓅⓅ	20
懐抱頑石（カイホウガンセキ）	⇦Ⓟ	20
★懐抱頑石・鷹促把（カイホウガンセキ・ヨウソクハ）	⇦ⓅⓅ	25
★懐抱頑石・双推把（カイホウガンセキ・ソウスイハ）	⇦Ⓟ⇨Ⓟ	20
★懐抱頑石・双推把・双把（カイホウガンセキ・ソウスイハ・ソウハ）	⇦Ⓟ⇨Ⓟ・Ⓟ+Ⓚ	30
挑領（チョウリョウ）	⬊Ⓟ	25
単把（タンパ）	⇨⇨Ⓟ	20
虎蹲山（コソンザン）	⇘⇘Ⓟ	22
箭疾歩（センシッポ）	⇨⇨ⒽⓅ	30
虎撲把（コボクハ）	Ⓟ+Ⓚ	30
鷹促把（ヨウソクハ）	⇨⇦Ⓟ	25
烏牛擺頭（ウギュウハイトウ）	⇙⇨Ⓟ	50
双把（ソウハ）	⇨Ⓟ+Ⓚ	42
斬捶（ザンスイ）	⇩Ⓟ+Ⓚ	32
鶏子栽肩（ヨウシサイケン）	⇩Ⓟ+Ⓚ・⇦⇨Ⓟ	30
搨把（トウハ）	Ⓗ+Ⓟ+Ⓚ	30
(弾腿)（ダンタイ）	⇘Ⓚ	25
蛇出洞（ジャシュツドウ）	⇘ⓀⓅ	30
★鶏腿（ケイタイ）	➡Ⓚ	20
★鶏腿・半旋風（ケイタイ・ハンセンプウ）	➡ⓀⓀ	30
★七寸腿（シチスンタイ）	⇙Ⓚ	12
★七寸腿・烏牛擺頭（シチスンタイ・ウギュウハイトウ）	⇙Ⓚ・⇙⇨Ⓟ	50
半旋風（ハンセンプウ）	⇗Ⓚ	30
旋風脚（センプウキャク）	⇧Ⓚ	40
★旋風前掃腿（センプウゼンソウタイ）	⇧Ⓚ⇩Ⓚ	25
転身後蹴腿（テンシンコウシュウタイ）	⇖Ⓚ	30
側踹脚（ソクタンキャク）	⇨Ⓚ	30
双飛脚（ソウヒキャク）	Ⓗ+Ⓚ	35
前掃腿（ゼンソウタイ）	⇩Ⓗ+Ⓚ	25

背後攻撃技

技名	コマンド	減
転身崩捶（テンシンホウスイ）	Ⓟ	13
転身挑領（テンシンチョウリョウ）	⇩Ⓟ	17
転身下崩捶（テンシンカホウスイ）	⬇Ⓟ	11
転身蹴腿（テンシンシュウタイ）	Ⓚ	30
後蹴腿（コウシュウタイ）	⇩Ⓚ	27
転身下蹬脚（テンシンカトウキャク）	⬇Ⓚ	25

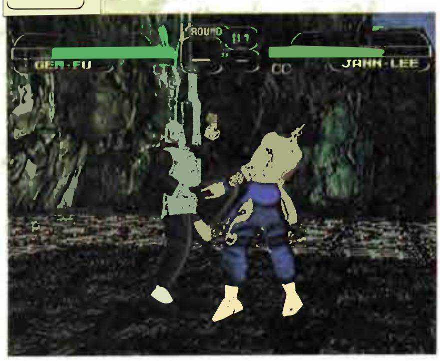
ジャンプ攻撃技

技名	コマンド	減
中空上歩捶（チュウクウジョウホスイ）	(前J中)Ⓟ	20

打撃技

鶏子栽肩で大ダメージを狙え

この鶏子栽肩は威力バツグンなうえに、1段目の斬捶がヒットすれば相手が浮くので必ず2ヒットする便利な技だ。



←斬捶は攻撃するタイミングを変えられるので反撃されづらい。



←双推把はスキが少ない。連携攻撃にからめていこう。


↑相手がよろめいたら、すかさず虎抱頭で浮かせてしまおう。



↑嫌なタイミングで2段目がくる烏牛擺頭で相手を惑わせる。



→下段攻撃の要である前掃腿でガードをゆさぶろう。

中空蹬脚（チュウクウトウキャク）	(前J中)Ⓚ	30
飛躍搨把（ヒヤクトウハ）	(前J着地際)Ⓟ	30
飛躍掃腿（ヒヤクソウタイ）	(前J着地際)Ⓚ	25
中空順歩捶（チュウクウジュンホスイ）	(上J中)Ⓟ	20
中空落蹬脚（チュウクウラクトウキャク）	(上J中)Ⓚ	30
跳躍搨把（チョウヤクトウハ）	(上J着地際)Ⓟ	30
跳躍掃腿（チョウヤクソウタイ）	(上J着地際)Ⓚ	25
退身搨把（タイシントウハ）	(後J着地際)Ⓟ	30
退身掃腿（タイシンソウタイ）	(後J着地際)Ⓚ	25

ダウン攻撃技

技名	コマンド	減
★落蹴撃（ラクシュウゲキ）	⇧Ⓚ	18
地撑掌（チトウショウ）	⇩Ⓟ	10

投げ技

技名	コマンド	減
十字裏横（ジュウジカオウ）	Ⓗ+Ⓟ	55
雲閉日月把（ウンペイニチゲツハ）	⇩⇨Ⓗ+Ⓟ+Ⓚ	40+10
硬開三皇鎖（コウカイサンオウサ）	⇦⇩⇙Ⓟ	60
心意把（シンイハ）	⇦Ⓗ+Ⓟ	50
虎擺尾（コハイビ）	(敵背後から)Ⓗ+Ⓟ	65

ディフェンシブホールド

技名	コマンド	減
採手（サイシュ）	(敵Ⓟに)Ⓗ	0
	(背後の敵Ⓟに)Ⓗ	
摟手（ロウシュ）	(敵Ⓚに)Ⓗ	0
	(背後の敵Ⓚに)Ⓗ	
掛手（カシュ）	(敵Ⓟに)⇩Ⓗ	0
	(背後の敵Ⓟに)⇩Ⓗ	
勾掛（コウカ）	(敵Ⓚに)⇩Ⓗ	0
	(背後の敵Ⓚに)⇩Ⓗ	
龍調膀（リュウチョウボウ）	(敵中段Ⓚに対し)⇩⇙⇦Ⓗ	60

オフェンシブホールド

技名	コマンド	減
圧手（アッシュ）	⇨Ⓗ	0
	(敵背後から)⇨Ⓗ	
揪腿（シュウタイ）	⇨⇦Ⓗ	50
	(前ジャンプ中)Ⓗ	
	(上ジャンプ中)Ⓗ	
	(後ジャンプ中)Ⓗ	
★捲地風（ケンチフウ）	⇩⇘⇨Ⓗ	40
★猴形（コウケイ）	(捲地風中に)⇩⇘⇨Ⓟ	45
★猴搬枝（コウハンシ）	(敵しゃがみ時)⇘Ⓗ	40
	(〃)(前ジャンプ中)⇩Ⓗ	
	(〃)(上ジャンプ中)⇩Ⓗ	
	(〃)(後ジャンプ中)⇩Ⓗ	
	(敵しゃがみ背後から)⇘Ⓗ	
★虎蹲山（コソンザン）	(敵背後から)⇨⇦Ⓗ	30
	(敵背後から)⇩⇘⇨Ⓗ	

特殊行動技

技名	コマンド	減
★アピール：盤落地（バンラクチ）	⇨⇦⇨Ⓗ+Ⓟ+Ⓚ	0
	⇦⇨⇦Ⓗ+Ⓟ+Ⓚ	
箭歩（センポ）	⇨⇨Ⓗ	0
側転	⇖Ⓟ	0

表中の略語について……⇨:方向ボタンを短く入力　➡:方向ボタンを長く入力　Ⓗ:ホールドボタン　Ⓟ:パンチボタン　Ⓚ:キックボタン　DH:ディフェンシブホールド　OH:オフェンシブホールド　減:ダメージ値　※コマンドはすべてキャラが右向きのものです

投げ技　打撃の間に心意把で投げよう

打撃だけで戦いがちなゲン・フーだが、打撃で固めつつ投げをおり混ぜれば相手はガードに徹しているわけにはいかなくなる。



←心意把はコマンドが簡単なうえに攻撃力が非常に高い便利な技だ

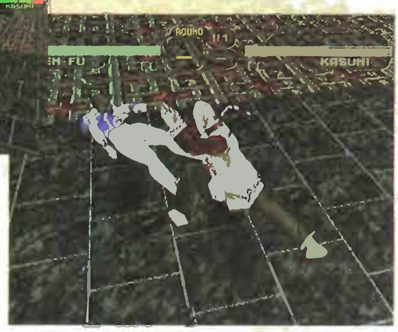


→余裕があれば硬開三皇鎖。ゲン・フーのコマンド投げでは1番破壊力がある。

ホールド技　DHからの投げや虎抱頭が強力!

相手の猛攻をよんでDHで取ったら、虎抱頭で空中連続技を狙う。ガードしかしないようなら、投げてしまおう。





↑→OHでは、コマンドが簡単で攻撃力の高い捲地風→猴形を狙っていきたい

CPU戦　攻略テクニック

ゲン・フーの基本

敵を浮かせて鶏子栽肩で一気に勝負

前半に出てくるCPUキャラには中空上歩捶が当たりやすい。当たったらもちろん虎抱頭で浮かせて鶏子栽肩という連続技をいれよう。これだけで敵体力の半分以上は奪うことができるぞ。しかしティナ以降は中空上歩捶を撃墜してくる。そこで登場する強力な連携技が丹鳳朝陽からの鷹促把だ。スキのない丹鳳朝陽が当たったことを確認してから鷹促把をだせばいいので、反撃される可能性が非常に低い。この連携技を使う上で気をつけるのは、DHくらいなもの。つまりDHを多用してくるバイマンにはこの戦法が使えないのだ。バイマンはしゃがみ投げをあまり使ってこないので、しゃがみガードをメインにスキができるのを待つといい。スキができたら浮かせるか、強力な投げ技をたたき込んでやろう。



↑前半はよろめかせてからの練習に利用していこう。


←丹鳳朝陽を連発しているだけでも結構CPUに勝つことができる


←バイマン戦は忍耐勝負。うかつに手をだすとDHの餌食になる

CPUを浮かせるには

よろめかせてから浮かせ技を当てていきたいが、中盤戦以降はそう簡単に攻撃を受けてはくれない。そこでDHを取った直後に浮かせ技を狙ってみよう。CPUは反撃しようとして攻撃に当たってくれることが多いぞ。

ただしバイマン、ティナ、かすみにはDHで返されてしまうので注意が必要。慣れれば相手の攻撃に、直接カウンターヒットを狙っていくことも可能だ。


←パンチ連打系の技はDHの狙いどころ。結構簡単にできるぞ。


↑受け流したあとに浮かせ技がヒット。DHがくる時は投げに切り替えよう。

連続攻撃を叩き込め！

ＣＰＵ戦でもっとも使える連続技は、上でも紹介した丹鳳朝陽からの鷹促把が強力。威力は特別高いわけではないが、スタンダードに使っていけるのが強い。よろめかせることに成功したら、浮かせてからの鶏子栽肩で決まりだ。


↑スキがないのでガンガン使っていける。鷹促把を出すタイミングはかなり早めに入力しておく感じでないとヒットしないぞ。

この技でダウンをうばえ！

とりあえずダウンを奪うなら迷わず前掃腿。出の遅い技だが、なぜかＣＰＵは立ったままガードしているのでダウンさせることができるのだ。ほかには挑領もヒットしやすい技。一応追い打ちが入らなくもないが、基本的にはダウンさせるだけの技と考えてもいいだろう。

また、通常ヒットでもダウンを奪える搨把も使える。出が早いので中間距離で相手が技を空振った瞬間を狙いすまして攻撃。確実にダウンを奪える。

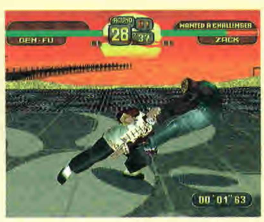


↑あまり近い位置だとしゃがみパンチで止められてしまうこともよくある。

狙っていく投げ技はコレだ！

狙うべき投げは、使い易さバツグンの心意把。狙っていくシチュエーションとしてはDHで受け流した直後や、敵の大技をガードした直後が投げやすいだろう。

またラウンド開始直後はあっさり投げが入ることが多いので、一番攻撃力のある硬開三皇鎖を狙うのも効果的だ。



↑コマンド投げは投げ抜け不可だ。



↑相手に大ダメージを与えよう。

CPU戦

VS ザック

連続技を練習しよう

1人目なのでガードが非常にあまい。ジャンプ攻撃からの連続技だけでラクに勝つことができる。ここで連続技などの練習をしよう。



←相手が浮いたら連続技で大ダメージを与えよう。

VS レイ・ファン

カウンターヒットを狙え！

ガードがあまいのでガンガン打撃で押していける。よろめきからの連続技以外にも、いろいろな連続技を探してみるのもいいだろう。



←連続技や連携技を出しているだけでも勝てる相手だ。

VS ハヤブサ

DHの後は素早く連携攻撃

とにかくパンチ系の連携で攻めてくるので、DHからの反撃を練習しておくといい。ここでは投げよりも浮かせての連続技を狙っていこう。



←連携攻撃に直接カウンターを取ることもできる。

VS ジャン・リー

連携技のスキにDHで反撃

攻撃力が高いうえに技の回転が早い。連携攻撃は種類が少ないので、スキができるポイントを覚え、DHなどで反撃していこう。



←ジャン・リーの連携技には、出が早い技で反撃していこう。

VS ティナ

投げ技に注意しながら戦おう

強力な投げ技を持つティナは、スキのある技をガードすると確実に投げを狙ってくる。起き上がった直後もガードしていると投げられるぞ。



←ティナには盤肘や丹鳳朝陽をメインに戦っていこう。

VS バイマン

ヘタに手を出すとDHの餌食に

バイマンはDHと投げを多用してくる強敵だ。しかししゃがみ投げはあまり狙ってこないので、中段攻撃に注意しつつしゃがみガードで待ち、スキができるのを待とう。



←DHには投げで対応。コマンド入力は確実に行えるように。

VS ゲン・フー

打撃技で浮かされないようにしよう

ゲン・フーは打撃技が強力なので、スキのある攻撃をガードしてから反撃したい。いきなり投げ技を狙ってくることもあるので注意したい。



←盤肘などで反撃し、よろめいていたら連続技を入れよう。

VS かすみ

連携攻撃を正確にガードしよう

敵の攻撃をパンチ系で止めようとすると、かすみの攻撃がカウンターヒットすることが多い。うかつに技を出さないこと。反撃の際はDHや投げ技を使っていこう。



←かすみには、DHが成功したからといって安心しないこと。

VS ライドウ

カウンターヒットからの連続技を入れよう

連携技をガードしていると投げを狙ってくる。打撃技にカウンターをあわせてダメージを与えよう。DHには投げ技で対抗したい。



←時にはDHを恐れずに攻撃。ガードしていると投げられるぞ

2P対戦テクニック

ゲン・フーの基本

とにかく手数が少ないうえに、地上での連続技が少ないゲン・フーは相手を浮かせないと大ダメージを与えることができないのだ。そこで狙う技はよろめき技のほかに、虎抱頭、斬捶など中段で浮かせる技をメインに狙っていく。コマンド入力のタイミングを遅めにして、投げや中段攻撃、下段攻撃をうまく使い分けながらガードをゆさぶっていこう。

浮かせてからの連続技で勝負だ!!



↑連続でつながらないなら、遅れさせてイヤなタイミングで出してやればいい。

↓攻撃力の高いゲン・フーに投げと中段攻撃で攻められるのはかなりのプレッシャー。



狙っていこう連続攻撃！

中空上歩捶 → 撑掌 → 懐抱頑石・双推把・双把 → 鶏子栽肩

盤肘 → 丹鳳朝陽 → 鷹促把 → 鶏子栽肩

中空上歩捶がヒットすれば敵はよろめくので、残りの連続技が確定する。さらに中空上歩捶はジャンプ技なので反撃を受けてもパンチ1発程度なのであまり痛くない。しかし読まれて大技を当てられるとカウンター扱いなので大ダメージを覚悟したほうがいい。2つめの連続技は普段から狙っていける汎用性の高いもの。丹鳳朝陽が当たったのを確認して次の技を出すのでDH以外ではまず反撃を受けることはない。





コレでゆさぶれ連携攻撃！

盤肘 → 丹鳳朝陽 → 鷹促把
　└→ コマンド投げ

七寸腿 → 鳥牛擺頭
　├→ 七寸腿 → 七寸腿
　└→ コマンド投げ

連携技のタイミングをズラしながらプレッシャーを与えていこう。代表的な連携が上の盤肘で始まるタイプ。相手にしてみれば丹鳳朝陽はDHでしか返せないのでDHを使うことになる。そこを読んでコマンド投げを入れていくのがこちらの狙い。下の連携は下段をしつこく攻めるタイプ。しゃがんだらよろめかせて連続技だ。



→最終的には浮かせることを目標に攻撃していこう。

この技には注意！

破壊力の代償はデカかった！

破壊力バツグン、さらにディレイまでかけられる鶏子栽肩だが、ガードされてしまうと大変。さすがに出の遅い打撃技はガードできるが、投げ技は確実に受けてしまう。こんな状況だから当然相手もコマンド投げを使うだろう。ティナやバイマンにはガードされないよう特に気をつけよう。



↑当たれば単体でもかなりの破壊力だが、ガードされてしまうと……



↑このように投げや浮かせ技が確実にヒットしてしまう。

VS ザック

リーチのある足技を空振らせよう

ザックは足技から始まる派生技がたくさんあるので、あまり接近戦をしようとするプレイヤーはいない。そこで振り回している足に単把などのダウン技を確実にあわせてダウンさせることを考えよう。ダウンさえ取れれば、起き上がるまでに近づくことも思いのままだ。



←起き上がり攻撃に当たってはすべて台無しだ。

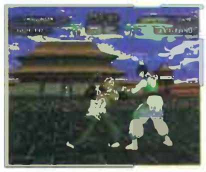


→スキに当てればカウンターダメージも追加される。

VS レイ・ファン

多彩な下段攻撃に注意!

レイ・ファンとは打撃の種類が似ているが、決定的な違いは向こうには下段へと派生させていく技が多くあるということだ。下段攻撃は単発の技ばかりなので、一連の連携技をガードしたら上段DHと投げ、そしてよろめき技を使い分けて反撃していこう。



←ガード後の[illegible]は非常に決まりやすい



→すぐに中段がくるようならDHで対応したい

VS ハヤブサ

バランスのとれた攻撃に負けるな

攻撃スピードが早いうえに中段、下段ともに充実しているため打撃技で攻め続けてくるプレイヤーが多い。打撃に強いDHを狙っていきたいが、下段攻撃が充実しているのでそう簡単には返せない。カウンター狙いの虎抱頭から連続技を狙おう。



←DHは確実な時のみ狙うようにしよう。



→浮かせ技である濘掌は出が早い。

VS ジャン・リー

リードジャブにカウンターを狙え!

ジャン・リーは素早い攻撃から多彩な技の分岐を持つキャラクターだが、そのほとんどはパンチが基本となっている。ジャン・リーが攻撃に移るタイミングは技をガードされた直後が多い。そこでわざとスキのない攻撃をガードさせ、パンチを誘うようにしよう。



←ガード後、投げにくる人はあまりいない

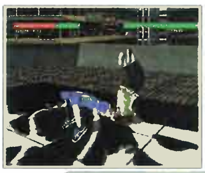


→パンチに濘掌を合わせて空中連続技だ。

VS ティナ

投げよりもアッパーに注意!

ティナというとハデな投げ技のイメージが強いが、本当に恐いのはダブルアッパー。ノーマルヒットするとよろめき、カウンターなら浮いてしまう。よろめいた場合は当然強力な投げがくるし、浮いてしまうと空中連続技で大ダメージが確定してしまう。



←DHをうかつに出すと投げられる。



→よろめいた場合は特に悲惨な結果になる。

VS バイマン

強力なOHを読み取ろう

バイマンは出の早い単発技で固めてから、OHを狙ってくるプレイヤーが非常に多い。そこでOHのくるタイミングを読んで強力な投げ技で反撃してOHを使いづらくするのが有効な手段。こちらの打撃をDHで反撃にきたところも投げ返せればベスト。



←DHを読んで反撃させないように戦おう



→ガードを固めているとOHで掴まれる。

VS ゲン・フー

ペースを崩されたほうが負けだ

ゲン・フーの戦いかたが、一定のリズムで2択を続けるので一度流れを失うと一方的に攻撃され続けることが多い。ただ打撃技はほとんど上段と中段なので、DHは狙いやすい。しかし相手もこちらのDHを誘うことを考えているので結局は読みあいになる。



←DHが成功したら投げを狙うのが手堅い。



→浮かされるのだけは避けるようにしよう。

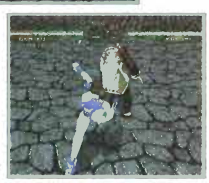
VS かすみ

技のつなぎにDHを割り込ませろ!

かすみは打撃技が非常に早いので、パンチを連打されるだけでも嫌なもの。そんな打撃技をしっかり使いこなされると打撃技で返すのは難しい。そこで登場するのがDH。ゲン・フーはDH後の攻撃に幅があるので、特に有効な手段といえる。



←かすみを使うプレイヤーは相手を浮かせることを狙っている。



→DHを読まれると、簡単に投げられてしまうぞ。



TINA
ティナ

STORY

本当はティナはプロレスなんてすこしもやりたくなかった。幼い頃に母親を亡くし、1人でここまで自分を育ててくれた父にはとても感謝している。けれど、ちいさな頃からたたきこまれてきたプロレスよりもやりたいことがある。今日は言いたいことを全部言ってしまうつもりだった。

PROFILE

国籍	アメリカ
性別	女
年齢	22歳
誕生日	12月6日
血液型	O型
身長	169cm
体重	59kg
3サイズ	B89 W56 H89
流派	プロレス
職業	プロレスラー
好きなもの	シーフード全般
趣味	格闘ゲーム、サイクリング

WIN POSE



この瞬間が最高ね

CHARACTER COLOR



技表

基本打撃技

技名	コマンド	減
ジャブ	Ⓟ	10
アッパー	⇘Ⓟ	20
ローナックル	⇩Ⓟ	5
ハイキック	Ⓚ	30
ミドルキック	⇘Ⓚ	25
ローキック	⇩Ⓚ	12

固有打撃技

技名	コマンド	減
ナックルアロー	⇖Ⓟ	25
エルボースマッシュ	⇧Ⓟ	20
バックチョップ	⇗Ⓟ	18
バックチョップハンマー	⇗ⓅⓅ	25
ダブルハンマー	⇦Ⓟ	25
ロースピンナックル	⇙Ⓟ	20
バックブレインキック	⇧Ⓚ	35
(ジャブ)	Ⓟ	10
ジャブ·ハイキック	ⓅⓀ	30
ジャブ·ストレート	ⓅⓅ	13
★マシンガンミドル	ⓅⓅⓀ	25
マシンガンラッシュ	ⓅⓅⓅ	18
エルボー	⇨Ⓟ	18
エルボー・バックナックル	⇨ⓅⓅ	20
アルティメットコンボ	⇨ⓅⓅⓀ	25
★スピンナックルコンボ	⇨ⓅⓅ⇙Ⓟ	20
ダッシュアッパー	⇨⇨Ⓟ	25
ダブルアッパー	⇨⇨ⓅⓅ	20
ティナスペシャル	Ⓗ+Ⓟ+Ⓚ	35
バーティカルバックチョップ	➘Ⓟ	20
バーティカルハンマー	➘Ⓟ⇦Ⓟ	25
ケンカキック	⇨⇨Ⓚ	40
ロースピンキック	⇩Ⓗ+Ⓚ	25
ショルダータックル	⇦⇨Ⓟ	40
ショートレンジラリアット	⇨Ⓗ+Ⓟ	28
ローリングソバット	Ⓗ+Ⓚ	35
ジャンピングニーバット	⇨Ⓚ	30
ニーハンマー	⇨Ⓚ⇦Ⓟ	25
(ローキック)	⇩Ⓚ	12
★ローソバットコンボ	⇩ⓀⓀ	35
★ダブルローキック	⇩Ⓚ⬇Ⓚ	25

背後攻撃技

技名	コマンド	減
ターンスピンナックル	Ⓟ	13
ターンミドルナックル	⇩Ⓟ	15
ターンローナックル	⬇Ⓟ	10
ターンスピンキック	Ⓚ	30
ターンサイドキック	⇩Ⓚ	28
ターンローキック	⬇Ⓚ	25
ターンソバット	Ⓗ+Ⓚ	38

ジャンプ攻撃技

技名	コマンド	減
フロントフィストドロップ	(前J中)Ⓟ	20
ドロップキック	(前J中)Ⓚ	35
フロントステップチョップ	(前J着地際)Ⓟ	20
カンガルーニーキック	(前J着地際)Ⓚ	30
フライングフィストドロップ	(上J中)Ⓟ	20
ブランディングキック	(上J中)Ⓚ	35

打撃技

意外と充実している連携技

中段や下段に派生する技が多く、使いやすいキャラクターといえる。アルティメットコンボをメインに攻めたてよう。



←すべて中段攻撃であるアルティメットコンボを使いこなそう。



←最後が下段攻撃になるスピンナックルコンボ。



↑リーチのある蹴り技も多い。起きあがりに重ねていこう。



↑下段＋下段になるダブルローキックは素早い連携攻撃だ。



→暴発して出やすいショートレンジラリアット。

ステップチョップ	(上J着地際)Ⓟ	20
カンガルーニースタンプ	(上J着地際)Ⓚ	30
バックステップハンマー	(後J着地際)Ⓟ	25
バックステップロースピン	(後J着地際)Ⓚ	25

ダウン攻撃技

技名	コマンド	減
ヒップドロップ	⇧Ⓟ	22
エルボードロップ	⇘Ⓟ	12
ムーンサルトプレス	⇧Ⓗ+Ⓟ+Ⓚ	18

投げ技

技名	コマンド	減
デスバレーボム	Ⓗ+Ⓟ	55
ボディスラム	Ⓗ+Ⓟ+Ⓚ	40
フランケンシュタイナー	⇩⇘⇨Ⓗ+Ⓚ	60
フィッシャーマンズバスター	⇦⇙⇩⇘⇨Ⓟ	75
J・O・サイクロン	⇩⇨Ⓟ+Ⓚ	85
フライングメイヤー	⇩⇙⇦Ⓟ+Ⓚ	30
サーフボードスタイルロック	(フライングメイヤー中に) ⇦⇨Ⓗ+Ⓟ	30
J・O・S	(ｻｰﾌﾎﾞｰﾄﾞｽﾀｲﾙﾛｯｸ中に) ⇩⇧Ⓗ+Ⓟ	60
バースボム	(敵しゃがみ時)⇩Ⓗ+Ⓟ	70
ジャパニーズオーシャンボム	(敵しゃがみ時) ⇘Ⓗ+Ⓟ+Ⓚ	85
ジャーマンスープレックス	(敵背後から)Ⓗ+Ⓟ	65
投げっぱなしジャーマンスープレックス	(敵背後から)Ⓗ+Ⓟ+Ⓚ	75

ディフェンシブホールド

技名	コマンド	減
ストライクエルボースマッシュ	(敵Ⓟに)Ⓗ (背後の敵Ⓟに)Ⓗ	25
ストライクエルボーバット	(敵Ⓚに)Ⓗ (背後の敵Ⓚに)Ⓗ	30
ダブルスラップ	(敵Ⓟに)⇩Ⓗ (背後の敵Ⓟに)⇩Ⓗ	15+15
ベアーズスラップ	(敵Ⓚに)⇩Ⓗ (背後の敵Ⓚに)⇩Ⓗ	30
ドラゴンスクリュー	(敵中段Ⓚに対し)⇩⇙⇦Ⓗ	60

オフェンシブホールド

技名	コマンド	減
ハンマースルー	⇨Ⓗ	0
J・O・S	(ﾊﾝﾏｰｽﾙｰ中に)⇩⇧Ⓗ+Ⓟ	60
逆羽固め	⇩⇘⇨Ⓗ	35
ロデオホールド	(逆羽固め中に) 方向ボタン1回転Ⓗ	40
タックル	⇨⇘⇩Ⓗ (前ジャンプ中)Ⓗ (上ジャンプ中)Ⓗ (後ジャンプ中)Ⓗ	30
ジャイアントスイング	⇦⇙⇩⇘⇨Ⓗ	60
★ニーボンバー	(敵しゃがみ時)⇘Ⓗ (〃)(前ジャンプ中)⇩Ⓗ (〃)(上ジャンプ中)⇩Ⓗ (〃)(後ジャンプ中)⇩Ⓗ	45
フルネルソン	(敵背後から)⇨Ⓗ (敵背後から)⇩⇘⇨Ⓗ (敵背後から)⇨⇘⇩Ⓗ	40
ドラゴンスープレックス	(フルネルソン中に) ⇨⇗⇧⇖⇦Ⓗ+Ⓟ	60
★ニースマッシュ	(敵しゃがみ背後から)⇘Ⓗ	55

特殊行動技

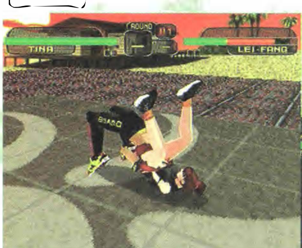
技名	コマンド	減
アピール：ガッツポーズ	⇨⇦⇨Ⓗ+Ⓟ+Ⓚ ⇦⇨⇦Ⓗ+Ⓟ+Ⓚ	25
フロントロール	⇩Ⓟ+Ⓚ	0

表中の略語について　⇨:方向ボタンを短く入力　➡ 方向ボタンを長く入力　Ⓗ:ホールドボタン　Ⓟ:パンチボタン　Ⓚ:キックボタン　DH ディフェンシブホールド　OH:オフェンシブホールド　減 ダメージ値　※コマンドはすべてキャラが右向きのものです。

投げ技

ジャパニーズオーシャン系の技を狙え！

J・O・サイクロンと下段投げのジャパニーズオーシャンボムをメインに考え、狙えるようならJ・O・Sを入れていこう。



←単発ならJ・O・サイクロン。カウンターで狙っていきたい



→J・O・Sをカウンターで入れれば大ダメージを狙える。

ホールド技

ジャイアントスイングで相手をふっ飛ばせ

ダメージの高いOHとして、逆羽固めからのロデオホールドか、タックルからのジャイアントスイングを狙おう。





↑→ロデオホールドはコマンド受付け時間が長いので非常に出しやすいが、そのぶん回避されやすい

CPU戦　攻略テクニック

ティナの基本

ジャンピングニーパットとアルティメットコンボをメインとして戦っていこう。ジャンピングニーパットがカウンターヒットすれば、アルティメットコンボを空中の相手に対して叩きこんでいける。また、相手の起きあがりには、ケンカキックやダブルローキックを重ねていくと、ヒットしやすい。ダウンを立て続けに奪って、ダウン攻撃を繰り返していこう。狙っていきたい投げ技はもちろんJ・O・S。フライングメイヤー自体はコマンドも簡単なので、落ちついて追加コマンドを入れていけばいい。デンジャーゾーンで、なおかつカウンター状態であれば、体力ゲージの7割を奪うことができる。ロデオホールドはコマンド入力が簡単で使いやすいが、リングの外に落とすのを目的とするなら、ジャイアントスイングもオススメ。

ダメージが非常に大きいJ・O・Sを狙っていこう



↑連続技の起点に使っていけるが、実戦的ではない。


←ジャイアントスイングは相手をかなり遠くにまでふっ飛ばす。


←J・O・Sは、非常に高い攻撃力が魅力。

CPUを浮かせるには

カウンターヒットでのジャンピングニーパットは、連続技を入れるときには必需。フライングフィストドロップの後などに狙い、連続技に組み込んでいこう。アルティメットコンボの最後の攻撃も相手を浮かすことができるが、強力な連続技が入るほどではない。また、追加入力のニーハンマーを入れてしまうと、カウンターヒットしたかどうかにかかわらず相手はダウンしてしまうぞ。

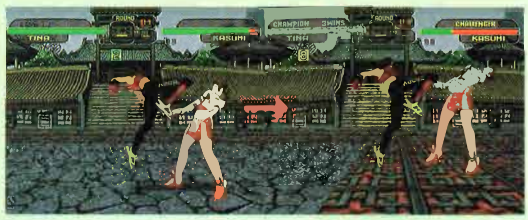

←ジャンピングニーパットを使って、相手を浮かせてしまおう。



↑バーティカルバックチョップも相手を浮かすことができる。

連続攻撃を叩き込め！

浮かせたあとはアルティメットコンボが連続技になる。追い打ちとしてローキックをいれてやれば、デンジャーゾーンでなくても、大ダメージを狙っていけるぞ。


↑マシンガンミドルでもいいが、アルティメットコンボならローキックで追いうちも可能。デンジャーゾーン後にも追い打ちを入れよう。

この技でダウンをうばえ！

ダブルハンマーなどはデンジャーゾーンで真価を発揮する技といってもいい。CPUの起きあがりに出しているだけで、連続でくらってくれるぞ。また、ジャンピングニーパットがヒットしていれば、ニーハンマーで相手をたたきつけることが可能だ。

アルティメットコンボも最後の技がヒットすれば相手をダウンさせることができる。しかし、アルティメットコンボの最後にはニーハンマーが出せないことを覚えておこう。


↑ダブルハンマーやニーハンマーは、相手を地面に叩きつける強烈な技。

狙っていく投げ技はコレだ！

投げ抜けされてしまうデスバレーボムよりも、J・O・サイクロンやJ・O・Sを狙っていこう。簡単なコマンド投げであるフライングメイヤーからの派生技になるJ・O・Sは、ダメージ値が非常に高い。コマンドを覚えて完璧に出せるようにしておくこと。


↑J・O・サイクロンは、単発でもこの威力。

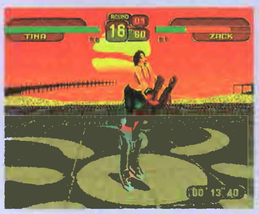

↑やはり決め手となるのはJ・O・S。

CPU戦

VS ザック

投げ技を練習するつもりで戦おう

あまり攻撃をしてこないので、J・O・Sなどでいっきに勝負をつけてしまおう。ムーンサルトプレスなどもよくきまる相手だぞ。



←ただOHを出しているだけで勝てる相手だ。

VS レイ・ファン

カウンターヒットを狙っていこう

手数は多いがガードが甘いので、ジャンピングニーバットがカウンターヒットすることが多い。連続技を入れていこう。



←打撃技がよくカウンターヒットする相手だ

ハヤブサ

アルティメットコンボで押していけ！

アルティメットコンボはガードされても最後の攻撃が非常にヒットしやすい。カウンターでヒットしたら、もう1回アルティメットコンボを入れてやろう。

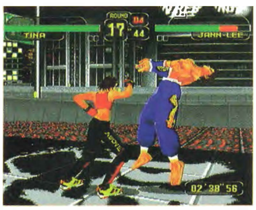


←ジャンピングニーバットからもアルティメットコンボを狙っていける。

VS ジャン・リー

ドラゴンキャノンをガードしよう

こちらから攻撃を入れようとすると、パンチで止められてしまうことが多い。ドラゴンキャノンなどをガードしてから、確実に反撃していこう。



←カウンターになったら連続技を入れよう

VS ティナ

ジャンピングニーパットは使わずに

エルボーバックナックルの後に投げ技を入力すると、DHを狙ってきているティナを投げられることが多い。狙うのはもちろんJ・O・Sだ。



←投げた後はエルボードロップでダメージを与えよう

VS バイマン

DHに気をつけてアルティメットコンボだ

ガードされてもかまわないので、アルティメットコンボでガンガン押していこう。最後の攻撃がヒットしたらエルボードロップで攻撃しよう。



←エルボードロップで確実にダメージを与えていく

VS ゲン・フー

起きあがりにOHを重ねよう

起きあがり攻撃に対しては投げ技が有効。攻撃が届かない場所まで下がり、攻撃を出してきたら一歩踏み込んで投げる。この繰り返しでCPUを倒そう。



←起きあがり攻撃を出してこないと思ったらOH

かすみ

連携攻撃をガードしよう。

かすみが好んで使ってくる技の1つに連光地襲脚がある。連光天襲脚はあまり使ってこないので、最後の攻撃をちゃんと下段ガードしてから反撃しよう。



←下段に派生する連携技をよく使ってくる

ライドウ

ライドウ

一度ダウンさせたら、起きあがりを狙って投げ技を使っていく。フライングメイヤーからのJ・O・Sを使えば、簡単に倒せてしまうぞ。



←デスバレーボムは投げ抜けされやすい。

2P対戦テクニック

ティナの基本

J・O・Sを入れて一発逆転を狙っていこう

素早い中段攻撃であるバーティカルハンマーを使って、相手の連携技を途切れさせよう。また、しゃがんでいる相手に対してアルティメットコンボを使うと、すべてヒットしたうえに相手が浮く。連続技を入れて追加ダメージを与えよう。相手がホールドやガードを多用してきたら投げ技のチャンス。フライングメイヤーで投げたらJ・O・Sまでキッチリつなげよう。



↑最後が下段攻撃になるスピンナックルコンボと、アルティメットコンボを使い分けよう。

↓ジャンピングニーパットの後は、ニーハンマーを出さないほうがいいだろう。



狙っていこう連続攻撃！

しゃがんだ相手に アルティメットコンボ → マシンガンミドル

フライング フィストドロップ → ジャンピング ニーパット → アルティメット コンボ×2 → ローキック

しゃがんだ状態の相手にはアルティメットコンボがすべてヒットするので、浮いた相手に攻撃を当てることができる。フライングフィストドロップは、ヒット効果がよろけなので、その後のジャンピングニーパットを素早く入力すれば、連続技になる。浮いた相手にアルティメットコンボを叩き込もう。デンジャーゾーンで爆発するようなら、もう1回アルティメットコンボを入れられるぞ。





コレでゆさぶれ連携攻撃！

バーティカルバックチョップ → ダブルローキック
バーティカルバックチョップ → スピンナックルコンボ

ダッシュアッパー → ダブルアッパー → フライングメイヤー
ダッシュアッパー → バーティカルバックチョップ
ダッシュアッパー → フライングメイヤー

出が早いバーティカルバックチョップを随所に織りまぜていこう。スピンナックルコンボやダブルローキックといった下段攻撃を多めに戦っていけば、バーティカルハンマーも効果的。相手を封じ込めたらフライングメイヤーで投げよう。



→バーティカルハンマーで相手を叩きつけてしまえ。

この技には注意！

ダウン攻撃はスキの少ない技で

バックブレインキックとドロップキックはスキが非常に大きく、ヒットしたとしても硬直時間が長い。スキは少ないがリーチが短いのがエルボースマッシュ。ヒットすれば相手はダウンするが、空振りに終わってしまうことが多い。また、ダウン攻撃のムーンサルトプレスも使い勝手が悪い。



↑ヒットしても硬直の長さが痛い



↑出るまでが非常に遅いのだ

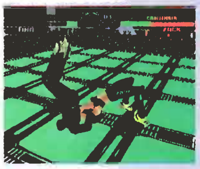
VS ザック

うかつにしゃがむと連続技の餌食

体力ゲージの半分ほどを奪う、ガトリングニーからの連続技をくらうと非常にイタイ。なるべくしゃがまないように対戦していき、スキの大きい技をガードしたらフライングメイヤーで投げつけよう。もちろんその後はJ・O・Sまでつなげること。



←ティー・カウ・トロンをちゃんとガード。



→スキあらばJ・O・Sを狙っていく。

VS レイ・ファン

DHで攻撃を封じ込めろ

投げ技やOHばかり狙っていると、素早い攻撃をどんどんくらって、あっというまに負けてしまう。DHやカウンター狙いの打撃技で対抗していこう。レイ・ファンは軽量級のため、連続技が入りやすい。相手が浮いたら連続技でいっきに勝負をつけよう。



←攻撃は、ガードするよりDH狙いで。



→カウンターでくらいやすい七寸靠に注意。

VS ハヤブサ

逆立ち状態には投げ技で対抗

ハヤブサの技には逆立ちするための攻撃が多いが、昇竜脚や陣風脚であれば、ガードした後に投げ技で反撃できる。ただし、すべて下段の陣風連撃だけは投げることができないので、落ちついてガードしよう。ガード後は下段投げで反撃できるぞ。



←この状態で投げを入力しよう。



→ダウン攻撃でダメージを蓄積させろ。

VS ジャン・リー

キックアッパーに気をつけろ!

ドラゴンキャノンなどはDHで取るより、ガードしてから投げ技を入れたほうがオトク。どちらにしても、ジャン・リーのパンチ系の技を落ちついてガードすることが重要だ。また、ジャンピングニーパットをガードされると、キックアッパーで反撃されてしまうぞ。



←DHで攻撃を封じて、投げ技を入れよう。



→カウンター攻撃の後は連続技を入力。

VS ティナ

DH合戦の合間に投げ技を入れよう

アルティメットコンボやスピンナックルコンボで動きを止めたら、OHや投げ技を狙う。相手も打撃で対応してきた場合はDHを混ぜながらカウンター攻撃を狙っていこう。中段攻撃と下段攻撃でDHをつぶし、スキを見つけたらJ・O・Sでトドメだ。



←OHでつかまれないように注意しよう。



→フロントロールをパンチでつぶそう。

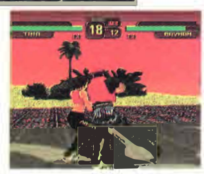
VS バイマン

ホールド技をバンバン投げろ!

OHとDHが強力なバイマンだが、ホールド技のモーションは投げ技でつかんでいける。バイマンはホールド技を多用できないので、打撃戦になっていくだろう。素早いボディブローなどに気をつけながらジャンピングニーパットなどでカウンター攻撃を狙っていこう。



←投げ技はホールド技に一方的に打ち勝つ。



→スキの大きい技をガードして反撃。

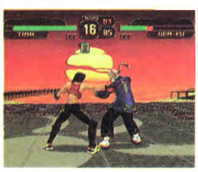
VS ゲン・フー

DHで相手の動きを止めろ!

ゲン・フーの連携攻撃は若干スローなので、慣れればDHで対応しやすい。スピンナックルコンボなどで下段攻撃を行い、OHなどもからめて、ティナのペースに持っていこう。カウンター攻撃を狙いつつ、相手のホールド技を投げるのが理想だ。



←よめかされてしまうと不利だ。



→打撃に対してDHをうまく使っていこう。

VS かすみ

素早い連携に注意しよう。

スピードがあり、リーチの長い連携を多く持っているので、投げ技を狙うタイミングを間違えると大ダメージを受けてしまう。カウンターヒットを狙っていくか、ホールド技に頼った戦いとなる。かすみは軽量級なので、連続技が入りやすいのも忘れないように。



←OHの飛燕はリーチが長いぞ。



→連携技は的確にDHで対応しよう。



JANN LEE
ジャン・リー

STORY

孤高の拳士、ジャン・リー…。みなしごだった彼は中国広東省の孤児院で幼少期を過ごした。無口で誰にも心を許そうとはせず、他の子供と一緒にいることも少なかった。愛情を知らずに育った彼には、それに代わる「何か」が必要だった。

PROFILE

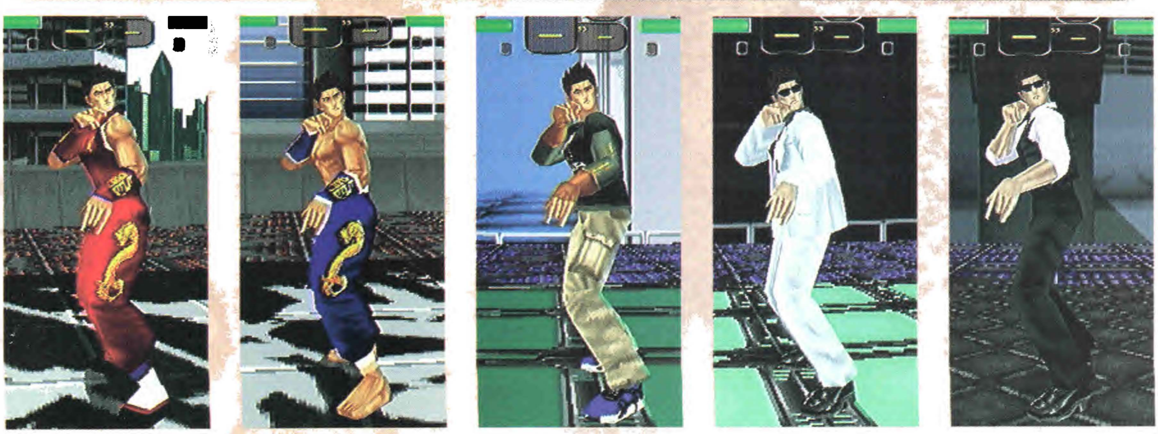
国籍　中国
性別　男
年齢　20歳
誕生日　11月27日
血液型　AB型
身長　173cm
体重　75kg
3サイズ B99 W80 H92
流派　ジークンドー
職業　用心棒
好きなもの　ハンバーガー、グレープフルーツ
趣味　映画鑑賞（アクション映画のみ）

WIN POSE

なんなら
もう一戦やってみるか!?



CHARACTER COLOR



技表

基本打撃技

技名	コマンド	減
リードジャブ	Ⓟ	10
リードアッパー	⇘Ⓟ	20
ローナックル	⇩Ⓟ	5
ハイキック	Ⓚ	30
サイドキック	⇘Ⓚ	23
ローキック	⇩Ⓚ	10

固有打撃技

技名	コマンド	減
ナックルアッパー	⇗Ⓟ	18
★バックフック	⇧Ⓟ	20
ハイシンニーキック	⇖Ⓚ	25
リアハイキック	⇧Ⓚ	35
キックアッパー	⇗Ⓚ	25
二起脚(ニキャク)	⇗ⓀⓀ	25
折檻チョップ	⇦Ⓟ	20
スウェイジャブ	⇖Ⓟ	10
(リードジャブ)	Ⓟ	10
(ターンジャブ)	Ⓟ	12
ジャブ·ハイキック	ⓅⓀ	30
ソニックフック	Ⓟ⇨Ⓟ	18
ソニックスピンキック	Ⓟ⇨ⓅⓀ	30
ソニックロースピンキック	Ⓟ⇨Ⓟ⇩Ⓚ	25
★ソニックブロー	Ⓟ⇩Ⓟ	18
★ソニックアッパー	Ⓟ⇩ⓅⓅ	20
★コンボロースピンキック	Ⓟ⇩Ⓟ⇩Ⓚ	25
リードフック	ⓅⓅ	10
バックナックル	ⓅⓅⓅ	10
ドラゴンラッシュ	ⓅⓅⓅⓀ	40
ドラゴンキャノン	ⓅⓅⓅ⇨Ⓟ	45
★コンボナックルアッパー	ⓅⓅ➡Ⓟ	16
コンボハイキック	ⓅⓅⓀ	26
ボディブロー	⇨Ⓟ	18
ボディアッパー	⇨ⓅⓅ	20
★ボディロースピンキック	⇨Ⓟ⇩Ⓚ	25
フラッシュフック	⇨⇨Ⓟ	18
フラッシュスピンキック	⇨⇨ⓅⓀ	30
フラッシュロースピンキック	⇨⇨Ⓟ⇩Ⓚ	25
シンニーキック	Ⓗ+Ⓚ	32
ミドルフックキック	⇦Ⓚ	20
ダブルフックキック	⇦ⓀⓀ	25
スラストキック	⇙Ⓚ	15
スラストミドルキック	⇙Ⓚ⇨Ⓚ	30
スラストスピンキック	⇙Ⓚ⇩Ⓚ	25
(サイドキック)	⇘Ⓚ	23
ミドルスピンキック	⇘Ⓚ⇨Ⓚ	32
スナップキック	⇨Ⓚ	20
スナップスピンキック	⇨Ⓚ⇨Ⓚ	32
★スナップスパイクキック	⇨Ⓚ⇦⇨Ⓚ	40
ロースピンキック	⇩Ⓗ+Ⓚ	25
ドラゴンブロー	⇩⇘⇨Ⓟ	40
ドラゴンエルボー	Ⓟ+Ⓚ	35
ドラゴンナックル	⬇⇦⇨Ⓟ	50
ドラゴンキック	⇩⇘⇨Ⓚ	55
★ドラゴンスパイク	⇦⇨Ⓚ	40
フラッシュターン	⇦⇦Ⓟ	18
(ハイキック)	Ⓚ	30
★ハイスピンキック	ⓀⓀ	32

打撃技

スピードと威力を兼ね備えた打撃の数々

パンチ系の連打コンボが多く、派生する技も多い。ソニックロースピンキックなど、下段攻撃に派生するものもあるぞ。



←ドラゴンキャノンがヒットすると、相手は派手にふっ飛ぶ。



←ソニックブローは中段と下段に派生できる。



↑空中での追いうちに使いやすいコンボナックルアッパー。



↑いきなり下段に派生するフラッシュロースピンキック



→ドラゴンラッシュがヒットすれば、相手はダウン。

背後攻撃技

技名	コマンド	減
ターンジャブ	Ⓟ	12
ターンボディブロー	⇩Ⓟ	15
ターンローナックル	⬇Ⓟ	10
ターンハイキック	Ⓚ	30
ターンサイドキック	⇩Ⓚ	27
ターンスピンキック	⬇Ⓚ	25
ブラインドナックル	⇙Ⓟ	40
ブラインドエルボー	Ⓟ+Ⓚ	40

ジャンプ攻撃技

技名	コマンド	減
フロントジャンプナックル	(前J中)Ⓟ	20
フロントジャンプスナップキック	(前J中)Ⓚ	30
フロントジャンプスピンナックル	(前J着地際)Ⓟ	30
フロントジャンプスピンキック	(前J着地際)Ⓚ	25
ジャンプナックル	(上J中)Ⓟ	20
ジャンプスナップキック	(上J中)Ⓚ	30
ジャンプスピンナックル	(上J着地際)Ⓟ	30
ジャンプスピンキック	(上J着地際)Ⓚ	25
バックジャンプスピンナックル	(後J着地際)Ⓟ	30
バックジャンプスピンキック	(後J着地際)Ⓚ	25

ダウン攻撃技

技名	コマンド	減
踏みつけ	⇧Ⓚ	20
エンター・ザ・ドラゴン	⇧Ⓗ+Ⓟ+Ⓚ	25
ロースナップキック	⇘Ⓚ	10

投げ技

技名	コマンド	減
ヘルドライブ	Ⓗ+Ⓟ	50
サイドバスター	⇦Ⓗ+Ⓟ+Ⓚ	48
肩車投げ	⇩⇙⇦Ⓟ	60
ヘルクラッシュ	(敵背後から)Ⓗ+Ⓟ	60

ディフェンシブホールド

技名	コマンド	減
カウンターリアパンチ	(敵Ⓟに)Ⓗ	25
	(背後の敵Ⓟに)Ⓗ	
カウンターストンプ	(敵Ⓚに)Ⓗ	35
	(背後の敵Ⓚに)Ⓗ	
ラプサオ	(敵Ⓟに)⇩Ⓗ	0
	(背後の敵Ⓟに)⇩Ⓗ	
カオサオ	(敵Ⓚに)⇩Ⓗ	0
	(背後の敵Ⓚに)⇩Ⓗ	

オフェンシブホールド

技名	コマンド	減
★カウンターナックル	⇨Ⓗ	30
フロントフェイスロック	⇨⇨Ⓗ	40
ヘッドロック	⇩⇘⇨Ⓗ	35
	(前ジャンプ中)Ⓗ	
	(上ジャンプ中)Ⓗ	
	(後ジャンプ中)Ⓗ	
ブルドッキングヘッドロック	(ﾍｯﾄﾞﾛｯｸ中に)⇦⇦Ⓗ	40
★フロントフェイスロック（下段）	(敵しゃがみ時)⇘Ⓗ	45
	(〃)(前ジャンプ中)⇩Ⓗ	
	(〃)(上ジャンプ中)⇩Ⓗ	
	(〃)(後ジャンプ中)⇩Ⓗ	
★リアカウンターナックル	(敵背後から)⇨Ⓗ	35
折檻パンチ	(敵背後から)⇨⇨Ⓗ	55
	(敵背後から)⇩⇘⇨Ⓗ	
★折檻パンチ（下段）	(敵しゃがみ背後から)⇘Ⓗ	60

特殊行動技

技名	コマンド	減
アピール：シャウト	⇨⇦⇨Ⓗ+Ⓟ+Ⓚ	0
	⇦⇨⇦Ⓗ+Ⓟ+Ⓚ	

表中の略語について……⇨:方向ボタンを短く入力　➡:方向ボタンを長く入力　Ⓗ:ホールドボタン　Ⓟ:パンチボタン　Ⓚ:キックボタン　DH:ディフェンシブホールド　OH:オフェンシブホールド　減:ダメージ値　※コマンドはすべてキャラが右向きのものです。

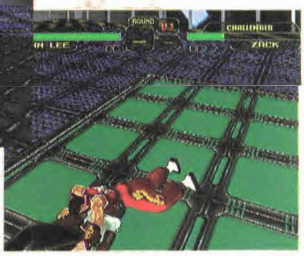
投げ技

使いやすい投げ技が揃っている

間合いが広くダメージの高い肩車投げと、コマンド入力が簡単なサイドバスターを使い分けていけばいいだろう。



←投げ抜けを防止するためにも、コマンド投げを入力するクセをつけておこう。



→サイドバスターは、ヘルドライブよりも若干ダメージが小さい。

ホールド技

ブルドッキングヘッドロックを狙え

ヘッドロックから派生するブルドッキングヘッドロックは、簡単にコマンド入力できる。





↑→デンジャーゾーンでは爆発ダメージも加わり、より高いダメージを相手キャラクターに与えることができる。

CPU戦　攻略テクニック

ジャン・リーの基本

ドラゴンキックを使って爽快にクリアしたいところだ

基本的にはスピーディで破壊力があるドラゴンキャノンをメインに戦っていく。ドラゴンキャノンは4発めが連続技にならず、DHで反撃されてしまうこともあるので、バックナックルまでで止めて様子をみたり、コンボナックルアッパーに変えてみてもいい。また、連続技を狙っていくには、ナックルアッパーやキックアッパーをカウンターヒットさせてから追いうちをかけていくこと。デンジャーゾーンやリング外に落とすことを目的とするなら、浮いた相手にドラゴンキャノンを叩き込めばいい。投げ技を狙うのであれば、間合いが広い肩車投げをオススメする。他の投げ技に比べても威力の違いは歴然。肩車投げ→バックナックルと入力すれば、成功すれば投げになり、失敗してもフォローがきく。



↑上段·中段攻撃のドラゴンキャノンは、すべてヒットすると威力が非常に高い。



←キックアッパーがカウンターヒットしたら連続技のチャンス!



←肩車投げはコマンドの性質上、上段攻撃を避けつつ投げやすい。

CPUを浮かせるには

ナックルアッパーと、二起脚の1発めであるキックアッパーが使いやすい。カウンターヒットしていなくても、ある程度の連続技を入れることができる。コンボナックルアッパーの3発めを遅めに出せば、手を出そうとしたCPUにカウンターヒットすることもある。これらの技がカウンターヒットしたら、強力な連続技であるドラゴンキャノンをすべて叩き込んでやろう。



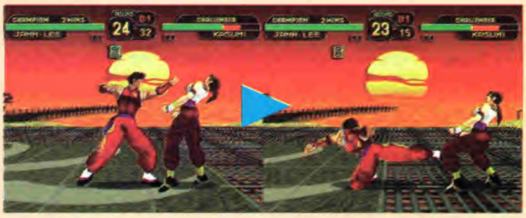
←コンボナックルアッパーを遅めに出してみるのも手だ。



↑キックアッパー後は連続技が入りやすい。カウンターヒットを狙え!

連続攻撃を叩き込め!

キックアッパーやナックルアッパーがヒットすれば、コンボロースピンキックを当てることができる。カウンターヒットではなくても連続技が入るのはうれしい。
カウンターヒット後の連続技については2P対戦ページを参照のこと。



↑落ちる相手にあわせてコンボロースピンキックを叩き込む。最後のキックはほんの少しタイミングを遅めに。

この技でダウンをうばえ!

単発で相手をダウンさせるような技が少ないので、キックアッパー（二起脚）やダブルフックキック、フロントジャンプスピンナックルなどを有効に活用していこう。ダウンさせることができる中段キックやロースピンキックへと派生する連携技も重要だ。

また、フラッシュフックを空振りすると、CPUキャラクターは上段DHを出してくることが多い。そのままフラッシュロースピンキックにつなげ、転ばしてやろう。



↑活躍する場所は少ないが、フロントジャンプスピンナックルもダウンを奪える。

狙っていく投げ技はコレだ!

投げ技が少ないので、使っていくものは限定されてくる。ダメージが高く、コマンドも比較的簡単な肩車投げをメインに使っていこう。簡単に入力できるサイドバスターは威力が低いが、とっさに投げを狙うときなどには有効。OHはブルドッキングヘッドロックだけでもいい。



↑簡単コマンドのサイドバスター。



↑まずはヘッドロックを狙おう。

CPU戦

VS ザック

投げ技でダメージを与えていこう

ガードが甘く、攻撃してくることも少ないので、好きな攻撃を叩き込むことができる。肩車投げでダメージを与えていっきに勝負をつけよう。



←ヘルドライブでもいいがダメージは低めの技だ。

VS レイ・ファン

カウンターを狙え！

打撃技をメインに使ってくるので、カウンター攻撃を入れながら空中コンボを狙っていこう。軽量級なので、いったん浮けば連続技の的だ。



←まずは動きを止めるためにもホールド技を。

VS ハヤブサ

ホールド技に気をつけろ

ドラゴンキャノンを出すと、ほとんど4発めまでにつかまれてしまう。単発のナックルアッパーとキックアッパーを狙い、連続技にもちこもう。

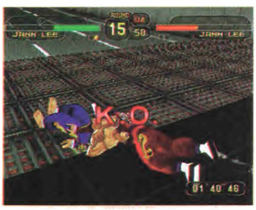


←当たればいいが、ほぼ反撃されてしまうぞ。

VS ジャン・リー

ドラゴンキャノンを待て

ドラゴンキャノンやドラゴンブローを繰り出してくるので、ガードして反撃。あまりガードを固めていると投げを狙ってくるぞ。



←ガードしたら投げる。ドラゴンキックに注意。

VS ティナ

まずはティナをダウンさせろ

起き上がりに中段攻撃を重ねると、ほとんど当たってしまう。キックアッパーを出すか、起き上がり攻撃をかわして投げ技を狙っていこう。



←ティナをダウンさせたら、少し下がって攻撃をかわす。

VS バイマン

空中連続技は狙わずに

重量級なので、キックアッパーで浮かせてもあまり高く浮かない。ドラゴンキャノンを1セット入れて、起き上がりに再び攻撃を重ねよう。



←ホールド技に注意しながら攻撃していかなくてはならない。

VS ゲン・フー

浮かし技をカウンター狙いで

レイ・ファンと同じく打撃メインで動く。キックアッパーをメインに使っていき、カウンターヒットしたら連続技を叩き込んでやればいい。



←数が多いので、カウンターヒットもしやすい相手。

VS かすみ

中段・下段攻撃に弱いぞ

少し間合いを離したところから、かすみの起き上がりにロースピンキックなどを重ねると再びダウンするので、これを繰り返そう。



←ロースピンキックがヒットしたら少し下がろう。

VS ライドウ

投げ技をメインに戦おう

一度ダウンさせたら間合いを離し、起き上がる直前にダッシュしてライドウを投げてしまおう。ヘルドライブはほとんど通用しないので注意。



←起き上がりにサイドバスターを連続できめろ。

2P対戦テクニック

ジャン・リーの基本

変幻自在のスタイルで相手を撹乱させよう!

カウンターヒットからの連続技だけでなく、変幻自在に繰り出せる打撃技がジャン・リーの魅力。背後からの攻撃やリーチのある攻撃も豊富だ。近い間合いのときは連続技のリードフックから派生する連携をメインに戦っていき、間合いに応じてヘッドロックや肩車投げを使っていこう。奇襲としてのブラインドエルボーやドラゴンナックルも効果的だ。



↑リードフックからの派生技や連携で、常に相手を攻め続けよう。

↓ドラゴンナックルは腕の先端を当てていけば、ガードされても反撃されにくい。



狙っていこう連続攻撃!

ナックルアッパー → コンボロースピンキック

キックアッパー → コンボナックルアッパー → ドラゴンキャノン

どちらの連続技も、1発めがカウンターヒットしていることが条件。コンボロースピンキックは最後のキックを微妙に遅らせて放てばヒットしやすい。キックアッパーからの連続技は軽量級が相手なら、キックアッパー→コンボナックルアッパー×2→デンジャーゾーンで浮いたところにドラゴンキャノンという、体力の7割近くを奪う凶悪な連続技も可能。





コレでゆさぶれ連携攻撃!

ボディブロー → ソニックフック → ソニックロースピンキック
　ソニックフック → スナップキック

リードフック → コンボハイキック
　コンボハイキック → キックアッパー → ドラゴンキャノン
　コンボハイキック → 肩車投げ

出るまでが早いボディブローとリードフックを使って、相手の動きを止めることが先決。そのまま派生する技につなげていくか、ボディブロー→リードフックなどにつなげていく。ホールド技にはじゅうぶん気をつけて、投げ技をからめてペースを相手に渡さないようにしよう。

→連携技の途中に肩車投げなどを組みこんでいこう



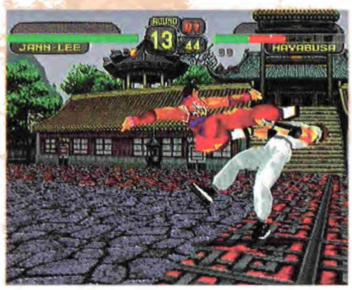
この技には注意!

「ドラゴン〜」系の技は出るまでに時間がかかる

ドラゴンナックルやドラゴンブローといった技は、攻撃力は高いがスキが非常に大きい諸刃の剣。ガードされたり、空振りに終わってしまうと、相手の攻撃をモロにくらってしまう。これらの技の多用は避けたほうがいいだろう。特にドラゴンキックは出るまでのスキも大きいぞ。



↑ドラゴンブローをガードされると、確実に反撃されるぞ。



↑スキがあるだけでなく、しゃがまれると背後をとられてしまうドラゴンキック。

VS ザック

足技に注意して反撃しよう

ティー・カウ・トロンをガードしたからといって、うかつに動くとガトリングニーに当たってしまう。そのままガードしていてもザックのペースにハマるだけなので、DHで対応しよう。その後はキックアッパーなどで反撃していくべし。



←ガトリングニーはガードするよりもDHで対応する。



→無理に投げ技を狙おうとするとまともにくらってしまう。

VS レイ・ファン

カウンターをくらわないように

七寸靠はこちらの上段攻撃をくぐりぬけてくるのでカウンターヒットしやすい。立ちガードできれば反撃できるが、ガードを固めていても意味はない。上・中段DHを使って相手の攻めを押え込んでいこう。相手の手数を上回る素早い戦いが、ジャン・リーの基本だ。



←カウンターで七寸靠を食らってしまうと、かなり痛い。



→ガードできれば投げ技が入る。落ち着いて肩車投げだ。

VS ハヤブサ

上中下段のゆさぶりがイヤな相手

月輪脚や飯綱落としといった高い攻撃力も脅威だが、単発の中段・下段攻撃のバリエーションの多さが問題。リーチの長いドラゴンブローなどを使ってダウンを狙っていこう。近づいたらボディアッパーで動きを止め、主導権を渡さないように連携でゆさぶりをかけるコト。



←地滑りから地掃脚などの下段攻撃がイヤらしい。



→ドラゴンブローや、ドラゴンナックルは中間距離から。

VS ジャン・リー

壮絶なる打撃戦に打ち勝て!

お互いにバックナックルやコンボナックルアッパーの打ちあいとなる。ソニックロースピンキックなどを織り交ぜて中・下段にゆさぶりをかけていこう。打撃戦では、DHも重要な位置を占めるが、空振りばかりしていると投げ技の的になるだけ。対戦の流れにうまく組み込んでいくようにしよう。



←DHの後の行動も考えておこう。読みあいも重要な要素



→相手をダウンさせずに、こちらのペースで戦おう

VS ティナ

OHに気をつけて戦え

打撃技で恐いものは少ないが、バーティカルバックチョップだけは出が早く注意が必要。連携技の途中に割り込まれてしまうこともある。OHがくると思ったらキックアッパーを早めに出しておけばいい。DH対策にはソニックロースピンキックや肩車投げなどがいいだろう。



←非常に出が早いバーティカルバックチョップ



→ソニックロースピンキックなどで下段攻撃を行おう。

VS バイマン

相手の射程外から攻めろ!

DHで攻撃を止められるとダメージを受けてしまう。ジャン・リーとしては最も戦いにくい相手ともいえる。遠い間合いからのフロントジャンプナックルなどで強制的にでもスキを作らせていくしかない。バイマンがよろめいたら二起脚などの強力な技を叩き込んでいこう。



←通常のDHであっても受けるダメージは大きい

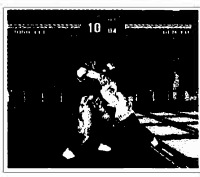


→遠めからフロントジャンプナックルでもいいぞ。

VS ゲン・フー

独特の攻撃リズムに惑わされるな

比較的スローモーな動きである懐抱頑石や丹鳳朝陽からの連携技は、うかつに手を出すとダメージを受けてしまう。DHで対応するか、ガード後に反撃しよう。ジャンプ系の攻撃を多用すると、カウンター攻撃をくらったときのリスクが高いので、立ち技をメインに戦おう。



←振りの大きい鶏子栽肘などは確実にガードしていこう



→ゲン・フーのペースを崩さないと勝ち目はないぞ

VS かすみ

長い脚に注意して戦え

上中下段に派生しやすい連携技とリーチの長さが驚異的。素早い動きに惑わされてしまっては相手の思うツボだ。ソニックアッパーで動きを止めつつ、ジャン・リーのペースに持っていこう。かすみは相手をふっ飛ばす技を多く持っているので、デンジャーゾーン際では特に注意すること。



←かすみの技を覚えていないと反応できない



→中段攻撃が入るソニックアッパーを使っていく



RAIDOU
ライドウ

STORY

闇の中で男はうなりをあげた。男は雷道という名前で呼ばれていた。しかしそれさえも忘れかけていた。自らの過去を思い出すことはなかった。ただ己の甥を倒したとき、里を去った頃の記憶が一瞬だけよみがえった……。

PROFILE

国籍　日本
性別　男
年齢　48歳
誕生日　8月13日
血液型　AB型
身長　181cm
体重　90kg
3サイズ B115 W88 H94
流派　霧幻天神流・改
職業　無職
好きなもの　猪鍋
趣味　奥義修得

WIN POSE

ワシには勝てんぞ



CHARACTER COLOR





技表

基本打撃技

技名	コマンド	減
上段正拳突き	Ⓟ	10
アッパー	⇘Ⓟ	20
下段正拳突き	⇩Ⓟ	5
閃天脚（センテンキャク）	Ⓚ	30
弾腿（ダンタイ）	⇘Ⓚ	25
下段廻し蹴り	⇩Ⓚ	10

固有打撃技

技名	コマンド	減
スマッシュフック	⇗Ⓟ	28
バックフック	⇧Ⓟ	20
日輪脚(ニチリンキャク)	⇗Ⓚ	35
破幻蹴（ハゲンシュウ）	⇧Ⓚ	30
月輪脚（ゲツリンキャク）	⇖Ⓚ	45
ヒールハンマー	⇦Ⓚ	30
地旋刀（チセントウ）	⇙Ⓟ	18
レッグスパイク	⇙Ⓚ	25
(上段正拳突き)	Ⓟ	10
翻身単鞭（ホンシンタンベン）	⇖Ⓟ	25
正拳・上段蹴り	ⓅⓀ	30
連弾	ⓅⓅ	12
昇連弾	ⓅⓅⓀ	30
連刀撃	ⓅⓅⓅ	23
空旋斬刀	ⓅⓅ⇦Ⓟ	20
滅鬼薙ぎ蹴り	ⓅⓅ⇦ⓅⓀ	30
(閃天脚)	Ⓚ	30
連天脚	ⓀⓀ	25
連地脚	Ⓚ⇩Ⓚ	25
ボディブロー	⇨Ⓟ	18
ストマッククラッシュ	⇨ⓅⓅ	18
クラッシュヒールハンマー	⇨ⓅⓅ⇦Ⓚ	30
クラッシュレッグスパイク	⇨ⓅⓅ⇩Ⓚ	25
(アッパー)	⇘Ⓟ	20
ヘルスマッシュ	⇘Ⓟ➘Ⓟ	20
ヘブンスマッシュ	⇘Ⓟ➘Ⓟ➘Ⓟ	30
空旋刀	⇦Ⓟ	20
空震撃	⇦Ⓟ⇨Ⓟ	28
破妖薙ぎ蹴り	⇦ⓅⓀ	30
ジャンピングニーパット	⇨Ⓚ	30
ニーハンマー	⇨Ⓚ⇦Ⓟ	25
(弾腿)（ダンタイ）	⇘Ⓚ	25
蛇出洞（ジャシュツドウ）	⇘ⓀⓅ	30
トラースキック	(立ち中に)Ⓚ	35
スマッシュ	➘Ⓟ	25
雷震撃	⇨⇨Ⓟ	28
ショルダータックル	⇦⇨Ⓟ	40
デビルズアッパー	⇘⇘Ⓟ	20
地滑り	⇨⇨Ⓚ	25
蒼空斬刀（ソウクウザントウ）	Ⓟ+Ⓚ	30
双把（ソウハ）	⇨Ⓟ+Ⓚ	42
ローリングソバット	Ⓗ+Ⓚ	35
スライディング	⇩Ⓗ+Ⓚ	25

背後攻撃技

技名	コマンド	減
背撃裏拳（ハイゲキウラケン）	Ⓟ	11
背撃中段手刀	⇩Ⓟ	14
背撃下段手刀	⬇Ⓟ	13
背撃上段蹴り	Ⓚ	30

打撃技

どれもが素早く力強い技ばかり

素早い中段攻撃を繰り出す滅鬼薙ぎ蹴りは、空中連続技にも組み込んでいける。ヒールハンマーなどの足技も豊富だ。



←滅鬼薙ぎ蹴りを組み込んだ連続技は、カウンター攻撃から。



←すべて中段攻撃になるヘブンスマッシュ。



↑最後が下段攻撃になっている連携技は利用価値が高い。



↑双把の破壊力は、ショルダータックル以上のものがある。



←遠めからの地滑りで下段を狙いうちしてやろう。

背撃中段蹴り	⇩Ⓚ	26
背撃下段蹴り	⬇Ⓚ	25
落震牙（ﾗｸｼﾝｶﾞ）	⇧Ⓚ	25

ジャンプ攻撃技

技名	コマンド	減
進空掌（ｼﾝｸｳｼｮｳ）	(前J中)Ⓟ	20
進空蹴（ｼﾝｸｳｼｭｳ）	(前J中)Ⓚ	30
進撃掌（ｼﾝｹﾞｷｼｮｳ）	(前J着地際)Ⓟ	25
進刺蹴（ｼﾝｼｼｭｳ）	(前J着地際)Ⓚ	30
留空掌（ﾘｭｳｸｳｼｮｳ）	(上J中)Ⓟ	20
留空蹴（ﾘｭｳｸｳｼｭｳ）	(上J中)Ⓚ	30
留撃掌（ﾘｭｳｹﾞｷｼｮｳ）	(上J着地際)Ⓟ	25
留刺蹴（ﾘｭｳｼｼｭｳ）	(上J着地際)Ⓚ	30
退撃掌（ﾀｲｹﾞｷｼｮｳ）	(後J着地際)Ⓟ	25
退刺蹴（ﾀｲｼｼｭｳ）	(後J着地際)Ⓚ	30

ダウン攻撃技

技名	コマンド	減
奈落突き	⇧Ⓟ	18
ストンピング	⇘Ⓚ	12

投げ技

技名	コマンド	減
十字絡み	Ⓗ+Ⓟ	50
フランケンシュタイナー	⇩⇘⇨Ⓗ+Ⓚ	60
朧（ｵﾎﾞﾛ）	⇘⇘Ⓟ+Ⓚ	65
硬開三皇鎖（ｺｳｶｲｻﾝｵｳｻ）	⇦⇩⇙Ⓟ	60
風車式バックブリーカー	⇦⇙⇩⇘⇨Ⓟ	75
天崩轟雷衝（ﾃﾝﾎｳｺﾞｳﾗｲｼｮｳ）	⇩⇘⇨⇦⇨Ⓟ+Ⓚ	85
ジャパニーズオーシャンボム	(敵しゃがみ時) ⇘Ⓗ+Ⓟ+Ⓚ	85
裏投げ	(敵背後から)Ⓗ+Ⓟ	65

ディフェンシブホールド

技名	コマンド	減
柳閃掌（ﾘｭｳｾﾝｼｮｳ）	(敵Ⓟに)Ⓗ	25
	(背後の敵Ⓟに)Ⓗ	
柳閃刀（ﾘｭｳｾﾝﾄｳ）	(敵Ⓚに)Ⓗ	35
	(背後の敵Ⓚに)Ⓗ	
地柳拳舞（ﾁﾘｭｳｺﾌﾞｼﾏｲ）	(敵Ⓟに)⇩Ⓗ	0
	(背後の敵Ⓟに)⇩Ⓗ	
地柳脚舞（ﾁﾘｭｳｱｼﾉﾏｲ）	(敵Ⓚに)⇩Ⓗ	0
	(背後の敵Ⓚに)⇩Ⓗ	
蹴撃獲投（ｼｭｳｹﾞｷｶｸﾄｳ）	(敵中段Ⓚに対し)⇩⇙⇦Ⓗ	60

オフェンシブホールド

技名	コマンド	減
ティー・カウ・コーン	⇨Ⓗ	40
幻影	⇨⇨Ⓗ	0
ヘッドロック	⇩⇘⇨Ⓗ	35
	(前ジャンプ中)Ⓗ	
	(上ジャンプ中)Ⓗ	
	(後ジャンプ中)Ⓗ	
ブルドッキングヘッドロック	(ﾍｯﾄﾞﾛｯｸ中に)⇦⇦Ⓗ	40
裂空迅雷殺（ﾚｯｸｳｼﾞﾝﾗｲｻﾂ）	⇨⇙⇩⇘⇦Ⓗ	85
ニーボンバー	(敵しゃがみ時)⇘Ⓗ	45
	(〃)(前ジャンプ中)⇩Ⓗ	
	(〃)(上ジャンプ中)⇩Ⓗ	
	(〃)(後ジャンプ中)⇩Ⓗ	
ショートキャノン	(敵背後から)⇨Ⓗ	30
上歩靠（ｼﾞｮｳﾎｺｳ）	(敵背後から)⇨⇨Ⓗ	60
	(敵背後から)⇩⇘⇨Ⓗ	
スリーパーホールド	(敵背後から)⇨⇙⇩⇘⇦Ⓗ	50
スイングスリーパー	(スリーパーホールド中に)⇨⇘⇩⇙⇦Ⓗ	55
バーストニードル	(敵しゃがみ背後から)⇘Ⓗ	50

表中の略語について……⇨:方向ボタンを短く入力　➡:方向ボタンを長く入力　Ⓗ:ホールドボタン　Ⓟ:パンチボタン　Ⓚ:キックボタン　DH:ディフェンシブホールド　OH:オフェンシブホールド　減:ダメージ値　※コマンドはすべてキャラが右向きのものです。

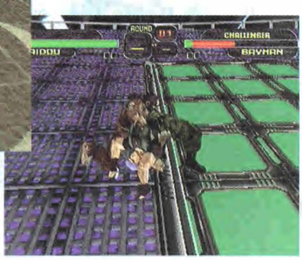
投げ技

コマンドは難しいが破壊力はすさまじい

天崩轟雷衝はコマンドが難しいだけに与えるダメージは非常に大きい。普段はフランケンシュタイナーなどを狙っていこう。



←相手とともに天高く舞い上がる天崩轟雷衝。



→風車式バックブリーカーも強力な投げ技のひとつ。

ホールド技

霧幻天神流奥義が炸裂

奥義である裂空迅雷殺は、OHの中でも最高の破壊力を持つ。コマンドを入力するにはコツがいるので、慣れるまで練習しよう。





↑→派生するものはヘッドロックからのブルドッキングヘッドロックのみ。狙うなら裂空迅雷殺で決まりだ。

CPU戦　攻略テクニック

ライドウの基本

打撃技だけでなく投げ技も強力! いっきにたたみかけろ!

ジャンピングニーパットで相手を押していき、カウンターヒットしたら連続技に持ちこもう。ダメージの大きい月輪脚も頼れる存在。ヒールハンマーやトラースキックなどは、CPUキャラクターのダウンを奪いやすいことも覚えておくといいだろう。ニーハンマーは、威力はあるがジャンピングニーパットがカウンターヒットしていても連続技を狙っていけないというデメリットもある。また、CPUキャラクターが起き上がり攻撃をしてきたら、一歩踏み込んでコマンド投げを決めていける。ダメージが非常に大きい天崩轟雷衝はコマンドが長く、コマンドを入れているうちに反撃されかねないので、フランケンシュタイナーや風車式バックブリーカーを狙っていったほうが無難。下段の起き上がり攻撃だった場合は、下段投げであるジャパニーズオーシャンボムで問題ない。



↑狙っていきたいがなかなか決められない天崩轟雷衝。



←ジャンピングニーパットだけ狙っていてもダメだ。



←出の早いストンピングは攻撃範囲が狭い。

CPUを浮かせるには

ジャンピングニーパットや破幻蹴なら、カウンターヒット後に連続技を狙っていける。デビルズアッパーでもいいが、攻撃後はうしろを向いてしまうために連続技がつながりにくい。ヘブンスマッシュなどの連携は、技の途中にCPUキャラクターが攻撃を出そうとしてカウンターヒットしてしまうこともある。多用するとDHで反撃されることもあるが、知っていても損はない情報だ。



←破幻蹴は出が早いが、しゃがまれると当たらない。多用は禁物。



↑カウンターヒットしなかった場合は下段廻し蹴りで確実に追いうちを当てる。

連続攻撃を叩き込め!

破幻蹴がカウンターヒット→滅鬼薙ぎ蹴り、という5ヒット連続技が強力。

デンジャーゾーンで再び浮くようなら、ダッシュで駆け寄ってもう1セットの滅鬼薙ぎ蹴りを当てることが可能だ。



↑滅鬼薙ぎ蹴りをすべてヒットさせたらすぐにダッシュ! 再びタイミングよく滅鬼薙ぎ蹴りを当てていこう。体力の2分の1ほど奪える連続技だ。

この技でダウンをうばえ!

トラースキックやヒールハンマーを使っていこう。どれも単発で攻撃が出る前に若干スキがあるが、他の技にからめて使いやすく、ヒットすれば確実にダウンを奪える。

また、単純にダウンさせたいのであればニーハンマーが強力な連続攻撃となる。

仮にジャンピングニーパットがガードされても、CPUキャラクターはニーハンマーに当たることが多いぞ。



↑ヒールハンマーは、連続攻撃をガードされた後に出すと効果的だ。

狙っていく投げ技はコレだ!

狙っていきたいのは天崩轟雷衝だが、コマンドが難しい。コマンドを入れつつ、CPUが近づいてきたら投げるくらいのタイミングでないと、投げることはできないだろう。通常、狙う投げ技であればフランケンシュタイナーと風車式バックブリーカーが強力。



↑威力が高く、コマンドも簡単。



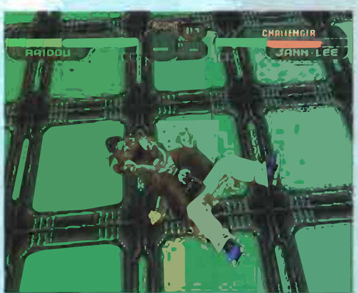
↑硬開三皇鎖の後は攻撃のチャンス。

2P対戦テクニック

ライドウの基本

中段攻撃をメインに使ってしゃがませるな！

連続技の起点として使いたい破幻蹴はしゃがまれるとガードさせることもできない。投げ技のいい的になってしまうので、相手をしゃがませないためにもストマッククラッシュやクラッシュヒールハンマーなどの中段攻撃をメインに戦おう。スマッシュフックなどからのOHをからめていけば、相手もガードを固めるわけにはいかなくなる。DH防止のために投げ技を使うのも重要だ。



↑余裕があれば、もちろん裂空迅雷殺を狙っていきたいところだ。

↓ストマッククラッシュは重要な中段連続攻撃。ここからいろいろな攻めを展開しよう。


狙っていこう連続攻撃！

破幻蹴 → 滅鬼薙ぎ蹴り

ジャンピングニーパット×2 → ニーハンマー

ジャンピングニーパットがカウンターヒットした場合、軽量級が相手ならもう1度ジャンピングニーパットが入るので、上記の連続技が成立する。デンジャーゾーンで再び浮いた相手に対しては、滅鬼薙ぎ蹴りを当ててやろう。すべてヒットさせるのは難しいかもしれないが、タイミングよく入力して攻撃が当たるように調節していこう。ヒット数は落ちるがデビルズアッパー→裏地脚でもいい。





コレでゆさぶれ連携攻撃！

ストマッククラッシュ → クラッシュレッグスパイク
　└→ 空旋刀 → 滅鬼薙ぎ蹴り

ボディブロー → ストマッククラッシュ → クラッシュレッグスパイク
　└→ スライディング
　└→ フランケンシュタイナー

ボディブローやストマッククラッシュからの中段・下段でガードやDHを誘い、フランケンシュタイナーや風車式バックブリーカーでいっきに勝負をつけよう。相手につけいるスキをみせずに戦うのがライドウの基本だ。

→タイミングをずらしたスライディングは対戦ではかなり効果的。


この技には注意！

スキがない オールマイティキャラクター

特にこれといったスキの大きい技があるわけではないが、完全にガードされると反撃されてしまう技はある。しゃがまれるとガードすらもさせられない破幻蹴や、密着してガードされると下段投げが確定してしまう地滑りは多用は禁物。読まれない程度に連携に組んでいこう。



↑カウンターで当たれば大きいが、しゃがまれるとこの通り。



↑地滑りは足先を当てるような感じで使っていこう。

DEAD OR ALIVE テクニカルコラム2

CPUには性格づけがされている

CPUキャラクターは、それぞれが独自の思考パターンを持っている。状況に応じて攻撃を繰り出してくるので、2P対戦のような戦いが展開されることもある。また、キャラクターによってある程度の性格づけがされていることも特筆すべきことだろう。レイ・ファンやゲン・フーなどは打撃重視の戦いを展開し、バイマンがDHをよく狙ってくることからも各キャラクターの"性格"がわかる。中でもジャン・リーは、普段では入らないような連続技を狙ってきたり、ドラゴンキックを出してきたりと変った攻めを展開してくる。CPU戦に勝つためには、CPUキャラクターの性格を理解することが重要だ。性格とよく狙ってくる攻撃手段さえわかってしまえば、効率よく勝ち進むことができるだろう。



↑1発1発の攻撃を重視しているティナ。フロントロールから投げを狙うこともある。



↑難易度を上げているとCPUの攻めが激しくなり、性格がつかみやすい。

↓かすみはカウンターヒットを狙い、的確に空中で連続技を叩き込んでくる。





↑ザックは意外と攻撃的。サバイバルモードでは強敵となって出現するぞ。

アーケード版の対CPUテクニックは使えない?!

CPUに性格づけがされているのはSS版だけ。CPUが"対応型"から"思考型"になったためか、アーケード版の対CPUテクニックはほとんど通用しない。ジャンプパンチにあまり対応しないCPUをよろけさせ、連続技を叩き込むパターンや、遠い間合いから近づいてきたCPUをいきなり投げてしまうパターンなど、いくつかのパターンはまったく通用しないようになっているのだ。



↑キャラクターの背後を取っても、SS版では背後からの投げはほぼ確定しない。


←まずはCPUをダウンさせる。


←間合いを遠く取って準備完了。



↑ジャンプしてからのパンチ攻撃は、ほとんど撃墜させられてしまうようになった。


←アレンジを加えれば使えるパターンもある。



↑近寄ってきたら投げ…… られない。

SECRET

機密暴露の章

『DOA』は、丹念に細部まで作られた格闘ゲームだ。すべてを理解したつもりでも、ゲームをプレイするだけではわからない魅力がある。ここでは『DOA』にまつわる**機密**を徹底暴露するぞ!







セガサターン版コスチューム原画を大公開!!

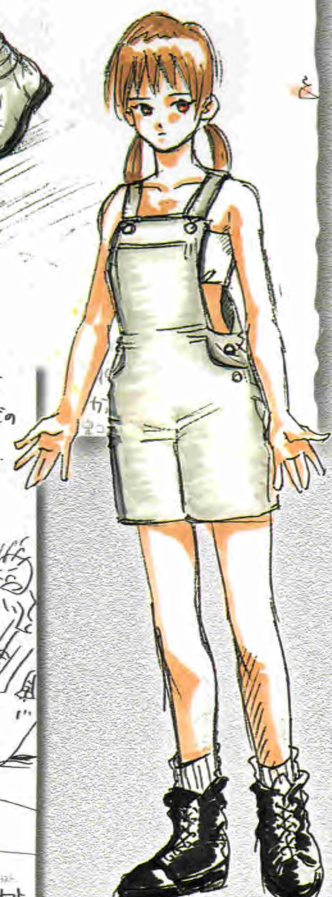
設定原画

SS版オリジナルコスチュームは、『DOA』開発部内で人気の高かったものを採用しているようだ。惜しくもボツとなったコスチュームや設定原画の数々をここに公開する。



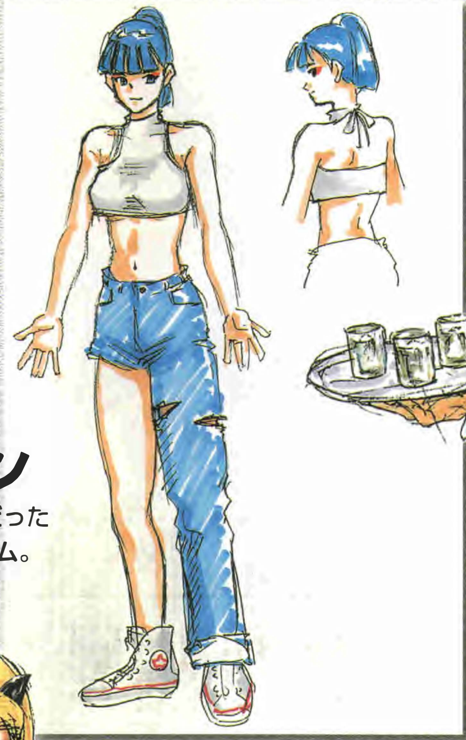


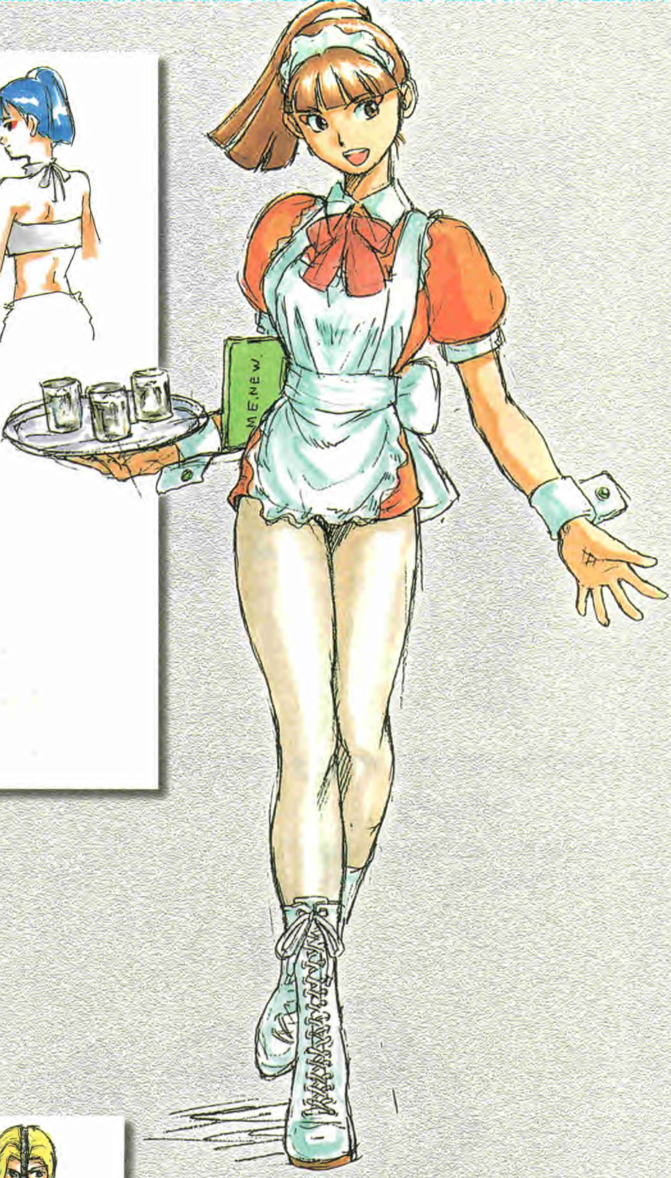




かすみ

普段はいたって普通の女子高生のかすみ。デパートの屋上でバイトしているという驚異の新事実も発覚?!





レイ・ファン

当初は超ミニのパンツだった
ウェイトレスのコスチューム。

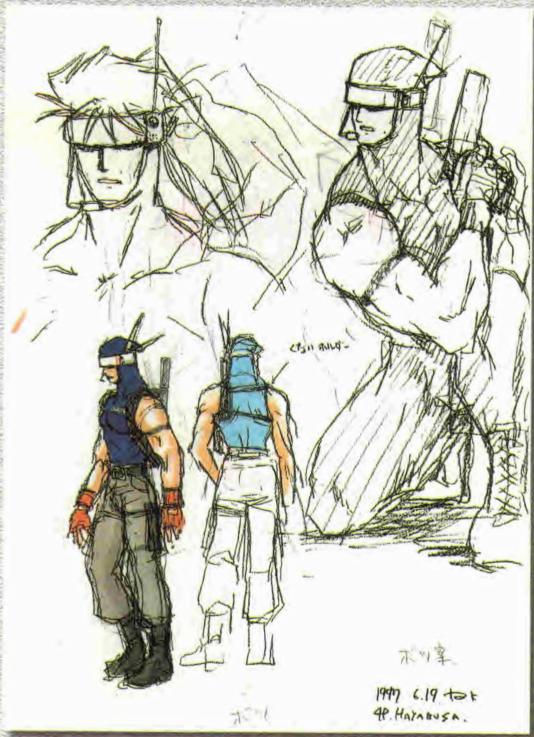


ティナ

ボンテージ系の衣装が魅力的。
カウボーイならぬカウガール
姿もキマってる。







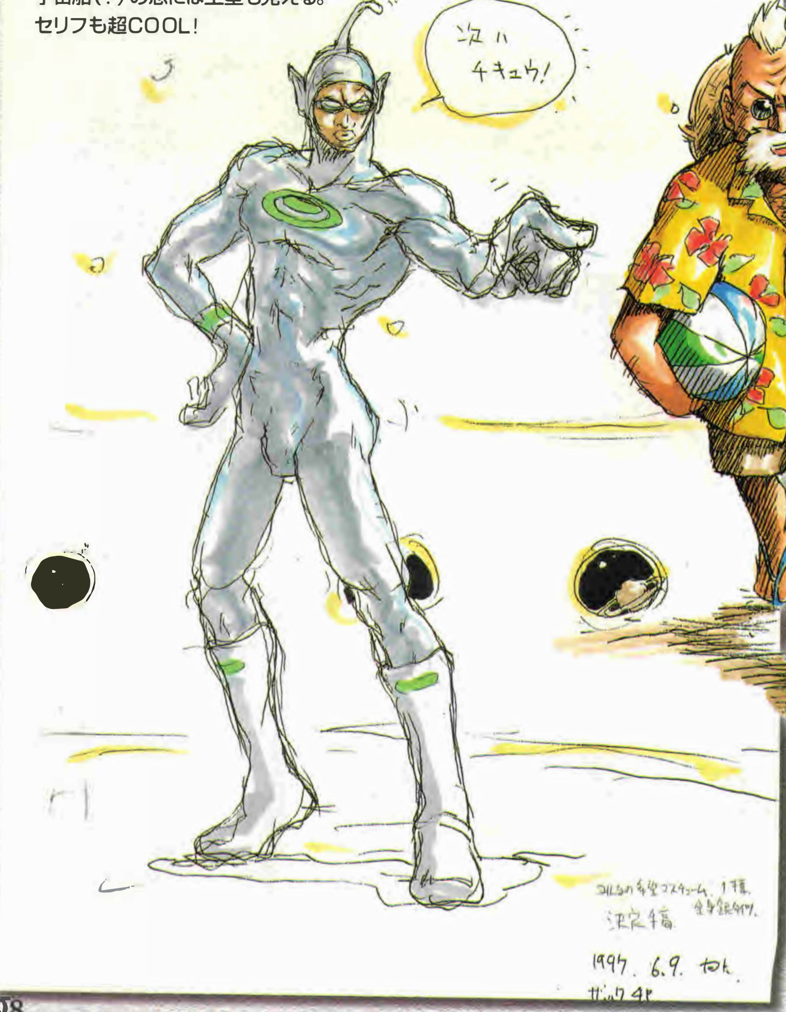


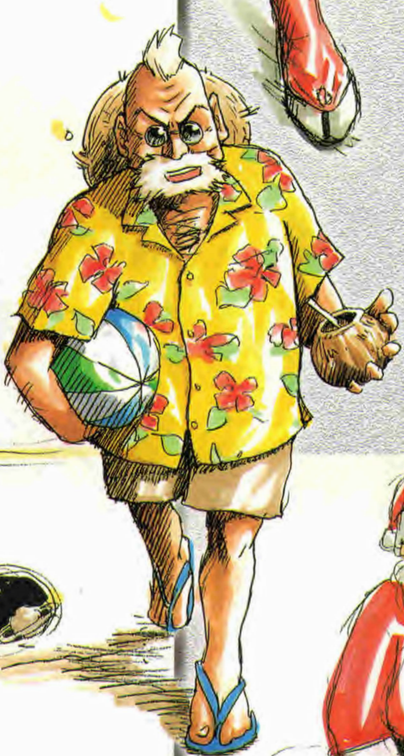
リュウ・ハヤブサ

初期段階ほど細かいアクセサリーが多く、サイバー忍者風のコンセプトで描かれている。

ザック

宇宙船(?)の窓には土星も見える。
セリフも超COOL!

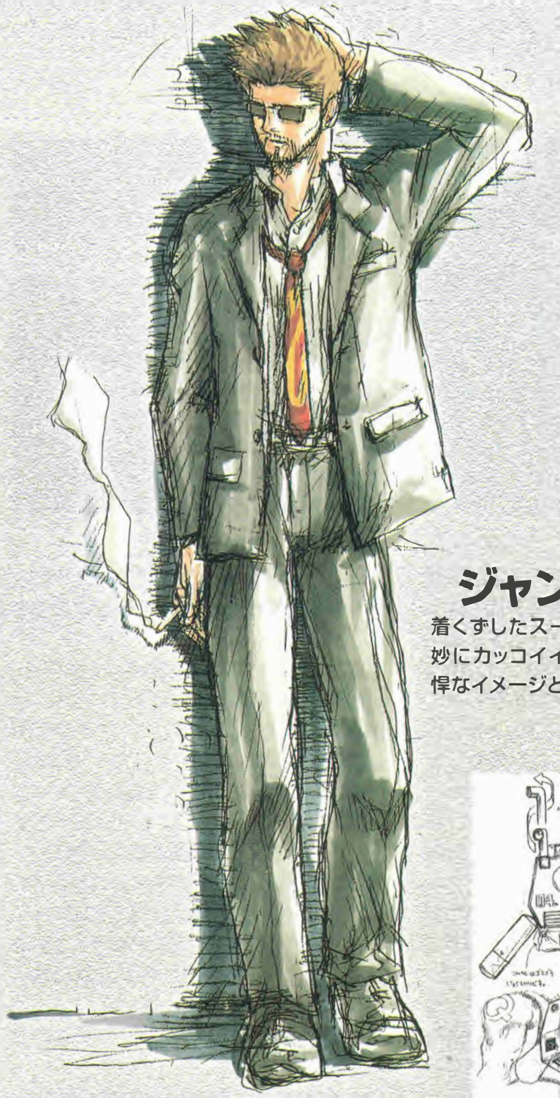




ゲン・フー

アロハ以外にもサンタクロース姿が候補にあがっていた。イイおじいちゃんぶりを発揮している。

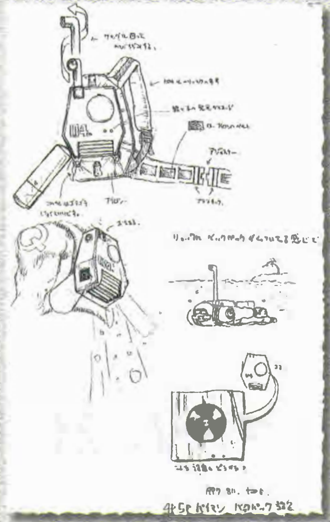






ジャン・リー

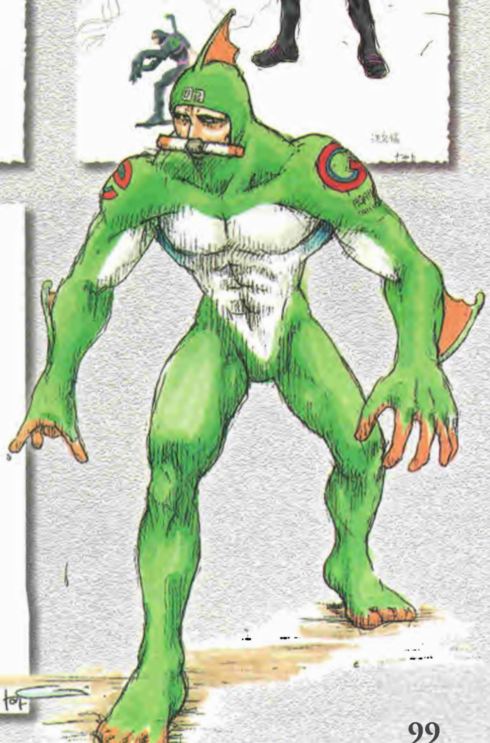
着くずしたスーツと無精ヒゲが妙にカッコイイ。ゲーム中の精悍なイメージとは違う印象だ。





バイマン

多くの設定画が用意されたバイマン。初期段階から水辺に潜むイメージがあったようだ。







開発者インタビュー Interview

——SS版といえば新コスチュームが非常にインパクトがありますよね。新しいコスチュームはどうやって生まれていったのですか?

ゲームを作るときに大事なのはインパクトだと思うんです。で、見ていただいた時に、じゃあPPPが、上段から中段に変わりましたといっても、コアなプレイヤー以外にはピンとこないですよね。要は見た目で、パッと「あっ、新しいおまけだ!」というのが欲しかったんです。それはやはり技ではないし、それこそ新しいモードとかいうものでもない。格闘ゲームにからむ原点といったら、「技」と「キャラクター」とその「空間」。一番分かりやすく、こちらとしても扱いやすいコスチュームということになりました。いろいろ冒険した部分もありますけど。

——女性キャラクターだけコスチュームが多いというのは、ファンサービス的な要素でしょうか?

そうですね。ウチの開発が単に好きなだけ、ということもありますね(笑)。最初は全キャラクターともに、新コスチュームは1つだったんですよ。で、やってるうちにね、じゃあこれ作ったんなら、色替えくらいならすぐできるからやろうよってことになって、色替えだけじゃつまんないんで(笑)ねちねちと変えてね、やってみようかなと。かすみが最初どんどん増えていったんですよ。いつもそうなんですけど、かすみだけバンバン増やしちゃうんですよ。ただ、数のバランスがあるじゃないですか、当然。それで、「いい意味で、各キャラクターのコスチュームが増えていく」というわけですね、ウチの場合は。あと、すごいくだらないコダワリなんですけど、アーケード版のコスチュームは、全部で26色あったんですけれど、その倍の52色は作ろうということになりまして(笑)。トレーニングモードの女の子を合わせて、結局は53色になっています。この子が、53コスチューム目なんですけどね。トレーニング子ちゃんでトレ子ちゃん(笑)なんです。

——トレ子ちゃん(笑)。とりあえず顔と声からかすみかな、とは思ったのですけど……。

ええ。かすみの妹とかお母さんとか(笑)、いろいろ憶測が飛んだんですけどね。多少は設定とかもありまして、これが結構仕上がりがいいんですよ。スーツの質感が格好いい感じでして。実際のトレーニングモードの彼女は、ボディなどはかすみと一緒ですね。顔も基本的に一緒です。ウラワザなどでトレ子ちゃんが使用できるとか、いろいろ考えたんですけれど……。やめてしまいました。次回作以降、どうなるかもわかりませんが、トレ夫君になることは絶対にありませんね(笑)。よくも悪くも女の子のキャラクターが売りの部分がありますから。

——女性キャラといえばやはり胸ゆれ、ですよね。

ゲームを作るときに大事なのはインパクトですよね。



PROFILE

●本名:板垣伴信
●年齢:30歳
●今までに担当した作品:
アーケード版『DOA』、SS版『DOA』、その他ボツ作品1つあり
●アーケード版での担当:
チーフディレクター
SS版での担当:
チーフディレクター
●『DOA』で気に入っている登場キャラクター:かすみ
●お気に入りのコスチューム:
水色セーラー服のかすみ(4P色)

僕達が作っているのは『対戦』ゲームですから。

そうですね。今回はそれだけじゃなく、スカートとかも売りにしてますんで。アーケード版の時は、えげつないっていうふうにしか言われなかったんです。ですから今回は洗練さとかっこよさを出していきたいな、と。格好いいと思いませんか? このスカート。

——ティナの、ネコみたいなコスチュームも格好いいですよね。

いいでしょう(笑)。あのコスチュームもシッポの動きに気を使ってますから。これらのキャラクターを表示するにあたってもコダワリがありまして、リアルタイムで動的にポリゴンの負荷を計算しています。なぜかというと「これ以上近づくとポリゴンが欠けてしまう」かどうかをプログラムで検知するためです。負荷の大きい、例えばスカートがいっぱい出て、胸も揺れてというかすみのセーラー服が一番負荷の大きなキャラになるのですが、このコスチューム同士で対戦した場合が一番キャラクターが小さく表示されます。アーケード版のカラー(1P〜3P)は、基本的に負荷が小さいので大きく映りますね。大きなキャラクターで遊びたいならこちらのコスチュームを選んでいただければOKです。

——ビジュアル的にも快適にプレイできるようになっていると。

その通りです。

——いただいた設定原画を拝見させていただきましたが、中には彼女の設定画もありましたね。気になったのは、原画の中でバイマンが非常に多かったんですけど……。

あれはですね、うちのデザイナーがバイマンフェチなんですよ(笑)。彼はバイマンとザックとティナの絵ばっかり描いているんですよ。

——技の名前だけ変更している、あるいはコマンドは同じで技が少し変化しているというのがありますが、それも同じような理由で変更しているのでしょうか?

そうですね。例えば、かすみのPPPという技の3発めを、突きからアッパーに変えたんですが、実はこういった変更は、僕たち開発スタッフやヘビーユーザーにとっては、「とてつもなく大きな意味を持つ変更」ということになるじゃないですか。だけど、ライトな人には「えっ?どこが違うの?」くらいなものでしかないわけですよ。言ってしまえば、変更箇所を厳密に挙げるのであれば、技の1つ1つがすべて変更箇所です。SS版を開発するにあたって、まずアーケード版のデータをコンバートして動かしてみるのですが、そのままOKを出した技というのは1つもないですね。

——極端に言うと、すべての技が新技ということになる、ということですか?

ええ、ですから、やりこんでプレイしてくれた方にとっては、ゲームの印象がガラッと変ってしまっているのではないのでしょうか。

——アーケード版のキャラクターの動きはモーションキャプチャーをお使いになっていますよね。今回の新技部分についてもモーションキャプチャーを行ったのですか?

いえ、今回はキャプチャーはあまり使ってないです。モーションキャプチャーはオープニングムービーの部分と非常に1部のキャラクターの動きだけですね。

——オープニングムービーについてですが、アーケード版のオープニングではなく、新しいムービーという形にしたというのには、何か理由があるのでしょうか?

個人的にアーケード版のオープニングは気に入っていました。ですが、絶賛していただけるものではなかったんですよ。そういったものをそのまま移植しても意味がないですから。サターン版のデモとして、最初はアーケード版のものをレンダリングし、それをムービーにしたものを流していました。結局は中途半端はよくないだろうということと、オリジナルのムービーの方がウケがいいということで今のオープニングを制作しました。ですが、なくなってしまうと絶賛されていたものではなくても「なんでなくなっちゃったの?」と言われますね(笑)。

——アピールを全キャラクターが出せるようになったということについても、お話をお聞かせ下さい。

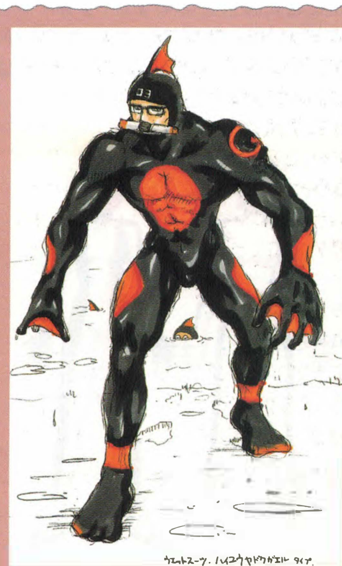
ユーザーの皆さんからの要望が非常に多かったため、ですね。アーケード版を開発しているときは、ノリで技に合ったキャラクターだけ入れたんですけどね。そもそもおまけ要素だったので……。ホントにおまけだったんですよ。やはり全キャラクターに欲しいということでしたので、今回はライドウ以外のすべてのキャラクターに入れました。

——ホールド技や投げ技などの、連続で派生する技がありますよね。コマンドの受け付け時間が技によって違うと思うんですが。

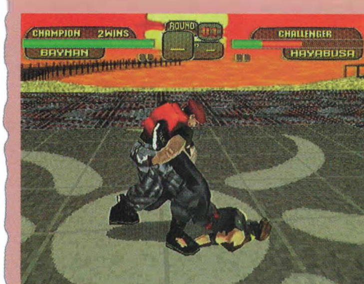
結構個人差がありますね。

——その辺は、やはり意図して……。

そうですね、ひとつには技の動きに依存しているということがあります。例えばバイマンの3連関節技自体も、2度めと3度めの入力のタイミングが違っているわけですよ。それがその技の味になっているんです。両方とも一緒だったら、タイミングを自分で覚える必要がなくなってしまいますよね。1つできたら「なんだ要はこっちはボタンが違うだけじゃん」ていうことになってしまいますから。あと、アーケード版では、キャラクターの動きの見た目の派生フレームと、コマンドの入力タイミングが、分かりにくかったので、今回は動きに印をつけておきました。体感上わかりやすくなっている点では成功し



↑多くの設定画があるバイマン。中にはこんなコスチュームも……。



↑アーケード版より出しやすくなったOHの数々。

ゲームの中身で勝負したいです。

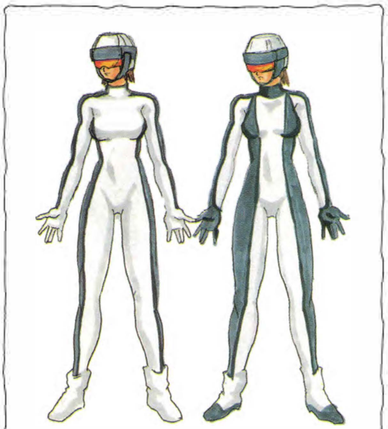
たと思っています。

——投げ抜けのコマンドが2種類しかないですよね。2種類に限定したというのは、投げ抜けやすくするためなのでしょうか。

そうです。アーケード版を踏襲したために2種類になっていますが、個人的には1種類でもよかったと思っているくらいです。あとは、投げ抜けというシステムはかけひきを壊すものだという考えがありますね。投げを狙うプレイヤーは、対戦に流れを構築してつないでいくじゃないですか。こちらの思惑通りに相手がハマっていくのを楽しんで……。それを抜けちゃうとつまらないんですよ、ホントに。要はハメるはずだった方も、ハメられるはずだった方もシラけるんじゃないかと。固有投げにも、投げ抜けを入れたらどうだというアイデアも当然ありましたけど、それは投げ抜けされなくてこそ、固有のものだろうというところでやめました。

——アーケード版をプレイさせていただいたときに感じたのですが、ダメージが比較的大きめな設定だと思うのですが、こちらはやっぱりリアリティ重視というような方向性なんでしょうか?





↑トレ子ちゃんの初期デザイン。トレーニングモードでよく見くらべてみよう。



↑『DOA』開発スタッフの間で大人気の「トレ子ちゃん」。いろいろな裏設定も存在しているから、次回作で登場するかも(?)

爽快感重視というところですね。アーケード版の開発時の話をしましょう。体力の持点が200点というときに、この打撃よりこの打撃の方がイメージとして強いだろう、などと考えますよね。でもこっちが25点で、こっちが28点だというように設定していてイヤになったんです。なんかちまちましてるなって(笑)。それじゃぁこの技には50やろうとか、そういう世界だったんです。例えばドラゴンキックとかが55くらいかな、それくらいなのですが、これがカウンターで当たったりすると100くらいのダメージになってしまうんです。ドラゴンキックはいいと思っているんですけどね。ただ、全体的に見直しして、ダメージを落としてしかるべきものは落としました。例えば、かすみの立ちPはアーケード版ですとダメージが10だったんですが、7くらいまで落ちてます。ですから、今回はアーケード版のときとは考えを変えまして、「かけひき」重視になっています。かけひきが当たった時に、より大きなダメージが入るような設定ですね。読み切った、読み勝ったときによりダメージが入るようになっています。そんな対戦の中でフロックの大技を連発しているだけで勝っちゃったらつまんないですから。でも、読みあい重視とかいうと、初心者の方とかは引いてしまいますからね。もっと単純な爽快感も大事にしたいんです。コマンドをかなり簡単にして……。うちのゲームはコマンドも簡単ですよ。ボタンをバンバン叩いていくと技が出ますから。

——いわゆる打撃、ホールド、投げの3すくみのシステムというのは、やはりさきほどもおっしゃっていた駆け引き重視のシステムから生まれたのでしょうか?

ええ、完全にそうですね。もうグー・チョキ・パーですね。

——グー・チョキ・パー(笑)。そこで思ったのですが、ガードという要素もあるじゃないですか。ガードを軽視しているわけではないんでしょうか。

アーケード版では、そういう意味ではかなり軽視していましたね。軽視っていうよりⒽボタンを使ってくださいってつもりで作ったんですけど。最近の風潮として、大技をガードした、イコール投げが入る、というのがプレイヤーのみんなに刷り込まれちゃってますよね。ここはやっぱり押さえなきゃいけないってことで投げがスポスポ入るようにしてます。

——SS版の新モードで、サバイバルモードとは別に、組み手モードというのがありますよね。この2つを入れた意図というのは、どういった意図があってのことでしょうか?

開発している段階で自然にできたものと、考えてもらえれば結構です(笑)。全然セールスポイントとは考えていないんです。ゲームの中身で勝負したいですね。そういう意味ではアーケードモードを楽しんで頂きたいです。ま、他のモードはヒマつぶし程度に(笑)。僕らは格闘ゲームを作ってるわけですから、格闘ゲームを

楽しんでもらうためには、いろいろなプレイモードを作るよりはコスチュームが増えたり、技が増えたりした方が嬉しいじゃないですか。モードを1つ増やすよりもトレ子ちゃんのほうが嬉しいですよね(笑)。そういえば、パッドでもじゅうぶん技が出せるようにもコマンドデータを変更してあります。コマンド自体は一緒なんですけど、許容時間を変えたりしてセガサターンに合わせているんですよ。
――デンジャーゾーンについてなのですけれども、このシステムを導入したのはどういった経緯があったのでしょうか?

一番最初の考えとしては、地域性を出したいというのがありましたね。デンジャーゾーンにいる者、いない者。デンジャーゾーンの内側にいる者、リングを背にしている者。2段階の地域性を出したかったんですよ。あとは名前通り、ここにいるとまずいなという感覚を出せたらと。
――それはかなり感じますね。

よかったのは、これもアーケードのときの話ですが、初心者の方のほうが喜んでくれたっていうのがありますね。要はいっぱい技が入ったりしますから。さすがに対戦では腕の差が如実に現れてますけどね。バーストモードでやるとよくわかりますよ。
――クリアタイムはバーストモードのほうが早いのでしょうか。

ええ、早いですよ。逆にそちらでは何分くらいでクリアされてるんですか?
――バーストモードですと3分を切りました。アーケードモードでは、早くても4分台くらいです。

それ聞いて安心しました(笑)。7分とか9分とかだったらまずかったかなとか思っちゃいますからね。
――アーケード版で通用した対CPUパターンとかがほとんど通用しなくなっていますね。

CPUは完全にアルゴリズムが変ってます。アーケード版では超反応CPUとかいわれてだいぶ怒られましたんで、今回はCPUが状況を見て自分で考え「何々をやる!」と心に決めて、動くようにしていますから。
――キャラによって性格とかもあるのでしょうか。

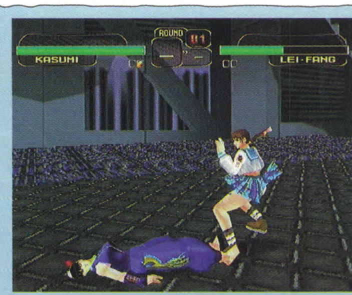
投げるのが妙に好きなやつとか、どうしても連続技を叩き込んでくるやつとか、思考型CPUですからね。負けて感じる理不尽感はなくなったと思います。ただライドウはちょっと強すぎたかなっていう感覚はあるんですけど。今、開発でプレイしてもこの設定ですと、クリアタイムは3分くらいですね。マスターアップの前日までは、1分台が出ていたんですけど、それはまずいだろう(笑)ということで、全体的に少し強くしましたね。
――今回のSS版DOAは、実質「1.5」のようなものだという感じなんですけれども。

そうですね。
――それはもう、もちろん「2」に向けてという意味で、もう?

ええ、そうです。
――1キャラにつき、多いと30個くらいの新技が追加されていますが、技を追加したということの単純な理由というのは……?

開発が進んでいる中で、いろいろアイディアが浮かんでくるんですよ。私だけではないですが、そういう新しい部分を作りたいとか、そういう想いとか情熱とかを殺さないでゲームを作れたらいいなと思っていたので、思いついたものは全部入れてしまいました。ゲーム自体が壊れてしまわない限り……。ゲームが良くなるぶんには変えるべきですから。方向性は一緒ですからね。ベクトルの向きの変らないアイディアというのは、全部入れてます。
――「1.5」だということですが、「2」に向けての布石という意味あいでの「1.5」なのでしょうか?

「2」は出ます。何かとんでもないことでも起きない限りは(笑)。「1.5」という数字の捉え方なんですけど、わかりやすく「1.5」って言ってますが……。例えば、アーケード版からの変化が0.5だとしたら、さらに0.5分の変更を加えて「2」になるのかな、と感じておられるのならそれは誤解ですね。そういう意味で言ったらこれは「1.5」というより「1.1」とか「1.2」とかそういうレベルですね。「2」はシステムから少しいじってますから、



↑板垣氏のお気に入りは4Pコスチュームのようだ。

そういう意味では全く変ったものになります。キャラクターについては、最終段階にならないと、なかなかまとまらないですから、ちょっとお話しできないですね。基本的には、キャラクターは増えると思いますよ。倍にしようかってプランナーに冗談で言ったら、「殺す気ですか」っていわれちゃいました(笑)。
――では、最後にサターンユーザーへのメッセージをお願いします。

やり込んでみて下さい。それと人と対戦してみて下さい。対戦が面白いゲーム、対戦ゲームですからね。アーケード版では対戦があんまり流行らなかったんで。でも今度は大丈夫だと思うんで、『DOA』が好きだった子たちに、友達も引きずり込んで家で遊んでもらいたいです。
――本日は、ありがとうございました。

DEAD OR ALIVE



『DOA』が好きな子には友人を引きこんで対戦してもらいたいですね。

セガサターン版オリジナル要素の中でも最高のトップシークレット

SS版5つの秘密+1

プレイすればするほど面白みが広がる『DOA』。ここでは、SS版に隠された5つの要素+1を余すことなく紹介!!



SECRET 1 オリジナルコスチューム出現条件公開!

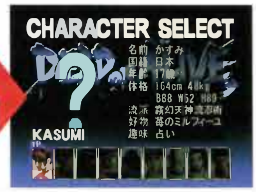
それぞれの格闘スタイルを表すかのような衣装で戦うキャラクター達。しかし、彼らにはまだまだ隠されたコスチュームが存在する。新しいコスチュームをゲットするには、アーケードモードかタイムアタックモードをクリアすればいい（次に紹介するバーストモードでも可）。クリアするごとに、プレイしたキャラクターのコスチュームが1つずつ増えていくぞ。



まずはアーケードモードをクリア



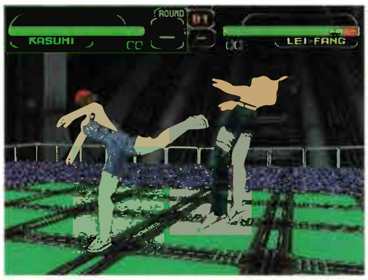
タイトルにゲット表示が



コスチュームが増えた!



←こちらはラバー系の2人。といってもぜんぜんイメージが違う組み合わせだ。



↑レイ・ファンのジーンズルックに対し、かすみはオーバーオール。帽子がカワイイ。



新コスチュームでプレイできる!

SECRET 2 すべてがデンジャーゾーンと化すバーストモード!

キャラクターセレクト画面で、LボタンとRボタンを押しながらキャラクターを決めると、フィールドすべてがデンジャーゾーンになる。このモードはバーストモードと呼ばれ、アーケードモードだけでなく、タイムアタックモードやVSモードでも使用が可能。CPU戦のクリアタイムも、通常のモードとは別に記録されていくぞ。



LとRを押しながらスタート



フィールドすべてがデンジャーゾーンに!



←デンジャーゾーン上での戦いはハイリスク・ハイリターン。独特のかけひきを身につけよう。



↑ノーマルモードよりもバーストモードのほうがクリアタイムも早くなるだろう。



←相手をダウンさせる技が勝負の決め手となる。

SECRET 3 ラスボス“ライドウ”を使ってプレイできる!

アーケードモードの最終戦で出現する9人めのキャラクター“ライドウ”は、プレイヤーキャラクターとして使うことができる。8人のキャラクターすべてをアーケードモードかタイムアタックモードでクリアしよう。すると、キャラクター選択画面にライドウが登場するのだ。ライドウは、どのモードでも使うことができるぞ。



すべてのキャラクターをクリアする



タイトルに表示が出ればOK



ライドウが使用可能に!



↑キャラクターセレクト画面にライドウが出現。2種類のコスチュームが用意されている。

SECRET 4 VSモードで対戦するステージには法則がある!

VSモードで2P対戦をプレイする場合、キャラクターたちが戦うステージはどんどん変わっていく。このステージ決定はランダムに行われるのでなく、かすみ→ライドウ→ザック→ゲン・フー→レイ・ファン→ハヤブサ→ティナ→バイマン→ジャン・リーというようにローテーションしており、ジャン・リーの後はかすみになる。



↑VSモードを始めると、絶対に1戦めはこのステージになる。

特殊ステージ 「ウェスタンステージ」

チャンピオン側がティナのカウガールコスチュームだった場合のみ、特殊ステージである「ウェスタンステージ」で対戦できる。このステージはSS版オリジナルのステージになっており、なぜかティナだけに用意されている。コスチュームにあわせたウェスタンな雰囲気で対戦を楽しむことができるぞ。



↑アーケードモードで乱入しても、この法則が適用されるぞ。



↑サンセットビーチが美しいザックステージ。陽気なBGMにあわせて戦おう。



↑ステージの背景にある看板には、4Pコスチュームのティナが描かれている。

SECRET 5 エクストラコンフィグの内容を一挙公開!

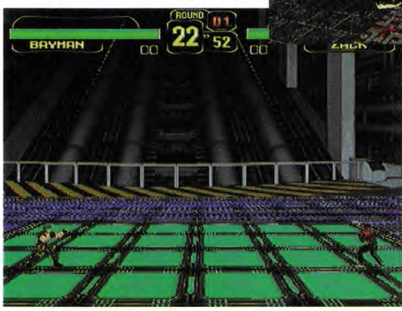
リングサイズの変更

条件①	アーケードモード（ノーマル）を1回クリアする 難易度不問、コンティニュー可
条件②	総ゲーム時間が3時間を超える

広大なステージで戦う「ラージ」と、通常の「ノーマル」、非常にせまい「スモール」。リングの大きさをこの3種類の中から選ぶことができる。



↑開始直後にデンジャーゾーンに到達することも。



RING SIZE

↑これだけ離れてもリングアウトしない「ラージ」。

デンジャーゾーンの広さが変化

条件①	アーケードモード（バースト）を1回クリアする 難易度不問、コンティニュー可
条件②	総ゲーム時間が6時間を超える

デンジャーゾーンの有無が設定できるようになる。すべてデンジャーゾーンに設定してしまうと強制的にバーストモードになってしまうので注意しよう。



↑デンジャーゾーンがまったく存在しないステージ。

DANGER ZONE

↓コマンドを入力しなくてもバーストモードに。



デンジャーゾーンのダメージを変更

条件①	サバイバルモードで10人以上勝ち抜く キャラクターは誰でも可
条件②	総ゲーム時間が10時間を超える

デンジャーゾーンで受ける爆発のダメージを、5段階から選ぶことができる。最高に設定すると、すべての体力が減ってしまうほどのダメージを受けてしまう。



↑まずはサバイバルモードで10人以上勝ち抜こう。



DANGER DAMAGE

↑このダメージに注目！ タイムアタックも面白い。

デンジャーゾーンでのバウンドする高さが変化

条件①	ネームエントリーで「DOA」と入力する
条件②	総ゲーム時間が20時間を超える

デンジャーゾーンのバウンドを選択できるようになる。まったく浮かなくするか、デンジャーゾーンフィニッシュ時なみに吹っ飛ばせる3つのモードが用意されている。



↑フィニッシュ時でなくてもこれだけ浮いてしまう。

DANGER BOUNCE



↑バウンドしない設定なら、ダメージを受けるだけ。



↑初期設定では「ノーマル」に設定してある。

アーケードモードでCPUキャラの出現順を変更

条件① タイムアタックモードを5分以内にクリア
キャラクターは誰でも可

条件② 総ゲーム時間が40時間を超える

アーケードモードで登場するCPUキャラクターの順番を変えることができる。ランダムに登場させたり、一部のキャラクターのみと戦うことも可能だ。



↑全員を同じキャラクターにすることもできる。ただし最後は絶対にライドウ戦だ。



↑ランダムに登場させていくのも面白いぞ。



↑前半に出現したキャラクターはガードも甘い。

ゲーム中のアナウンスの声が…

条件① かすみの使用回数が100回を超える
（トレーニングモードの使用は含まれない）

条件② 総ゲーム時間が80時間を超える

「ゲットレディ!」などのアナウンスボイスを、かすみの声を担当した丹下　桜さんの声に設定できる。普段とは違った雰囲気で『DOA』をプレイできるぞ。



↑ひたすらかすみをプレイし続ければいい。



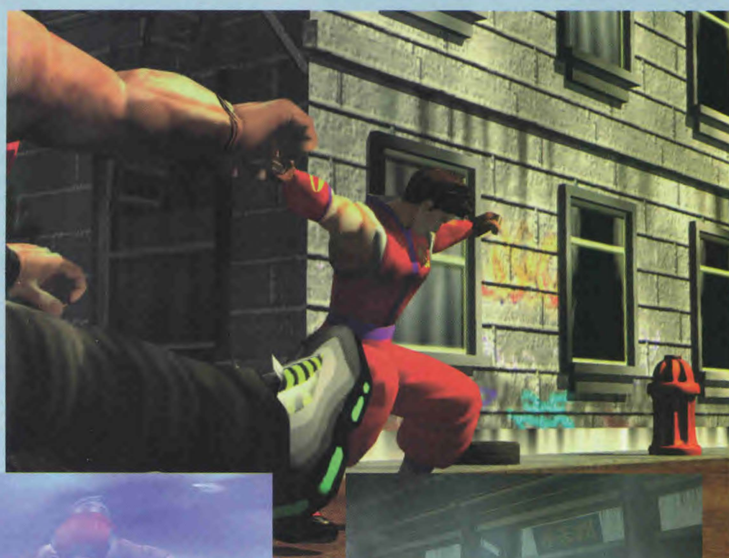
↑100回以上プレイすれば設定変更が可能になる。

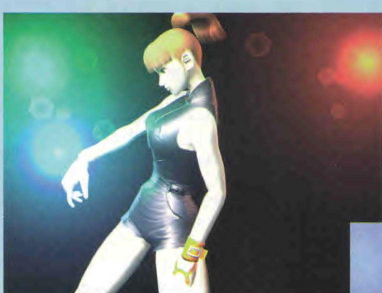
ちょっと例外

SECRET!!

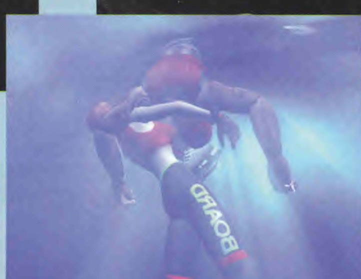
ファン垂涎!デッドォアアライブに隠されたオマケCG

CD-ROMが搭載されているパソコンを所持したプレイヤーだけの特権になってしまうが、CDの中にある「OMAKE」というフォルダの中にはBMPという形式のCGデータが収められている。SS版のオープニングから厳選された10枚のCGは、パソコンの壁紙としても使えるぞ。











DEAD OR ALIVE
テクニカルコラム3

POLYGON

ポリゴン VS 人間

リアルな動きが評判の『DOA』だが、現実の女性とくらべた場合、いったいどこまでリアルに再現されているのか!? さまざまな見地から徹底検証するぞ!

ゲーム中で戦う彼女らは、揃いも揃って巨乳。さらに、その揺れ具合は実際に見た者にしか伝わらない「何か」があるといっても過言ではない。

『DOA』で登場するキャラクターで、特に魅力的なキャラの「レイ・ファン」「ティナ」「かすみ」。ポリゴンキャラであるのにも関わらず、そのあふれ出る魅力とは何なのか? その謎を究明するために、3人の人間の女性にゲームと同じコスチュームを着てもらって、ゲーム中と同じ動きを再現してもらうことにしてみたぞ。

ROUND 1

初戦を飾るのは、レイ・ファン対決。彼女の魅力は、何といっても滑らかに動く"しなやかな腕"だろう。そこで、早速「人間レイ・ファン」に、その動きを再現してもらうことにしたが……。結果は惨敗。やはり太極拳の達人のような腕の動きは不可能だったようだ。まずは、固く「ポリゴンレイ・ファン」の1勝!



ROUND2

第2戦めの対決キャラクターはティナ。誰しも「人間ティナ」では、"ナイスバディ"の「ポリゴンティナ」に勝てるわけはないと思っていた。しかし、体のラインがくっきりわかるコスチューム(ちなみに2P色)で一生懸命動きを再現する「人間ティナ」。それが幸いして(?)、大方の予想をくつがえして見事逆転勝利を収めた!!! やっぱりケツは「生身」に限るといったところか。これで1勝1敗。



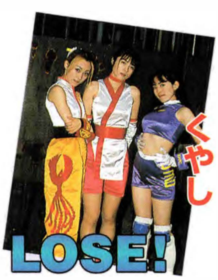
ROUND3

1対1の同点で迎えた最終戦は、かすみ対決。かすみの魅力といったら、やっぱり"胸ゆれ"だろう(笑)。というわけで、「人間かすみ」にもその魅力を出してもらおうと、いろいろ無茶なポーズや動きをしてもらったが、結局「ポリゴンかすみ」のように豪快な胸揺れは起こらなかった(残念)。



そして勝敗は…





総　評

緻密に計算されたポリゴンキャラクターの動きは、あくまでもゲーム画面だけのもの。生身で弾ける肉体に勝てるハズはない。だが、仮想の肉体だからこそ可能な部分もある。そう、「胸ゆれ」だ。犯罪的なまでに揺れる胸に狂う男性は後を断たない。ここは、プロフィールとは明らかに違うであろうたわわな"ポリ乳"の勝利か……。

HUMAN

躍動感あふれる現実の肉体と非現実であるゲーム中のコスチューム。この取り合わせの妙というべきコスプレは、やはり人類が生んだ文化の極みなのか。

SPECIAL THANKS

今回、撮影に協力してくれたコスプレイヤーは、かすみ:新庄ねねｻﾝ、レイファン:いくこｻﾝ、ティナ:あや音ｻﾝ、衣装はテクモからお借りした公式(?)のもの。

詳細データも一挙公開! すべての「技」がここにある

全キャラクターコマンドリスト

技名	技名の前にある★印はSS版から加わった新技を、☆印は変更技を表す
コマンド	技を出すための入力コマンド。ここではジャンプを「J」と略している
属性	技の属性を表す。投げやDH・OHなどの記述のないものは打撃属性となる
フレーム	技が出るまでの時間、攻撃判定のある時間、技の硬直時間をそれぞれ表す
減	体力ゲージを200としたときのダメージ値(数値はノーマルヒット時のもの)
やられ差	ヒット時の相手との硬直時間の差。×は相手がダウン、ヨロは相手がよろめくことを表す
ガード差	技を出し、ガードされたときの相手との硬直時間の差を表す
被ホールド	ホールド技のつかまれ属性を表す。「受け流し」は相手の背後へ回る
硬差	投げなどの行動後の、相手との硬直時間の差を表す
爆	デンジャーゾーンにおいて爆発する場合は○、爆発しない場合は×とする
浮	デンジャーゾーンにおいての爆発で、相手が浮く場合は○、浮かない場合は×とする

DOAにおけるフレーム

ダメージ値以外の数値は、1/60秒単位の時間(フレーム)を表し、攻撃が出るまでの時間などの単位として扱う。硬直時間差というのは、数値がnであれば攻撃した技の硬直時間のあとに、防御側が相手よりもn/60秒早く行動ができるということ。逆に数値がマイナスであれば、攻撃側が先に動くことができる。数値が0の場合はどちらも同時に行動開始できるということになる。

共通技表

起き上がり攻撃技

技名	コマンド	属性	フレーム	減	や	ガ	被ホールド
通常起きハイキック	仰向け敵足Ⓚ	中	22(4)20	20	ヨロ	8	上Ⓚ
〃 ローキック	〃 ⬇Ⓚ	下	21(4)22	20	ヨロ	10	下Ⓚ
〃 ハイキック	うつ伏せ敵足Ⓚ	中	21(4)20	20	ヨロ	8	上Ⓚ
〃 ローキック	〃 ⬇Ⓚ	下	23(4)22	20	ヨロ	10	下Ⓚ
〃 ハイキック	仰向け敵頭Ⓚ	中	21(4)20	20	ヨロ	8	上Ⓚ
〃 ローキック	〃 ⬇Ⓚ	下	22(4)22	20	ヨロ	10	下Ⓚ
〃 ハイキック	うつ伏せ敵頭Ⓚ	中	22(4)20	20	ヨロ	8	上Ⓚ
〃 ローキック	〃 ⬇Ⓚ	下	22(4)22	20	ヨロ	10	下Ⓚ
後転起きハイキック	仰向け敵足⬅Ⓚ	中	48(2)20	20	ヨロ	8	上Ⓚ
〃 ローキック	〃 ⬋Ⓚ	下	51(2)22	20	ヨロ	10	下Ⓚ
〃 ハイキック	うつ伏せ敵足⬅Ⓚ	中	55(2)20	20	ヨロ	8	上Ⓚ
〃 ローキック	〃 ⬋Ⓚ	下	36(3)22	20	ヨロ	10	下Ⓚ
〃 ハイキック	仰向け敵頭⬅Ⓚ	中	53(2)20	20	ヨロ	8	上Ⓚ
〃 ローキック	〃 ⬋Ⓚ	下	36(3)22	20	ヨロ	10	下Ⓚ
〃 ハイキック	うつ伏せ敵頭⬅Ⓚ	中	55(3)20	20	ヨロ	8	上Ⓚ
〃 ローキック	〃 ⬋Ⓚ	下	45(2)22	20	ヨロ	10	下Ⓚ
横転起きハイキック	仰向け敵足ⒽⓀ	中	22(4)20	20	ヨロ	8	上Ⓚ
〃 ローキック	〃 Ⓗ⬇Ⓚ	下	21(4)22	20	ヨロ	10	下Ⓚ
〃 ハイキック	うつ伏せ敵足ⒽⓀ	中	21(4)20	20	ヨロ	8	上Ⓚ
〃 ローキック	〃 Ⓗ⬇Ⓚ	下	22(4)22	20	ヨロ	10	下Ⓚ
〃 ハイキック	仰向け敵頭ⒽⓀ	中	22(4)20	20	ヨロ	8	上Ⓚ
〃 ローキック	〃 Ⓗ⬇Ⓚ	下	22(4)22	20	ヨロ	10	下Ⓚ
〃 ハイキック	うつ伏せ敵頭ⒽⓀ	中	22(4)20	20	ヨロ	8	上Ⓚ
〃 ローキック	〃 Ⓗ⬇Ⓚ	下	22(4)22	20	ヨロ	10	下Ⓚ

受け身後反撃技

技名	コマンド	属性	フレーム	減	や	ガ	被ホールド
受け身後ハイキック	仰向け敵足ⒽⓀ	中	22(4)20	20	ヨロ	8	上Ⓚ
〃 ローキック	〃 Ⓗ⬇Ⓚ	下	21(4)22	20	ヨロ	10	下Ⓚ
〃 ハイキック	うつ伏せ敵足ⒽⓀ	中	21(4)20	20	ヨロ	8	上Ⓚ
〃 ローキック	〃 Ⓗ⬇Ⓚ	下	22(4)22	20	ヨロ	10	下Ⓚ
〃 ハイキック	仰向け敵頭ⒽⓀ	中	22(4)20	20	ヨロ	8	上Ⓚ
〃 ローキック	〃 Ⓗ⬇Ⓚ	下	22(4)22	20	ヨロ	10	下Ⓚ
〃 ハイキック	うつ伏せ敵頭ⒽⓀ	中	22(4)20	20	ヨロ	8	上Ⓚ
〃 ローキック	〃 Ⓗ⬇Ⓚ	下	22(4)22	20	ヨロ	10	下Ⓚ

ＤＨフレーム性能

技名	コマンド	属性	フレーム	減	や	ガ	被ホールド
上段ＤＨ	Ⓗ	上中ＤＨ	0(22)8	−	−	−	−
中段ＤＨ	⇩⇙⇦Ⓗ	中段ＤＨ	0(22)8	−	−	−	−
下段ＤＨ	⇩Ⓗ	下段ＤＨ	0(22)5	−	−	−	−
振り向き上段ＤＨ	Ⓗ	上中ＤＨ	3(22)8	−	−	−	−
振り向き下段ＤＨ	⇩Ⓗ	下段ＤＨ	3(22)5	−	−	−	−

表中の略語について……や:やられ差/ガ:ガード差/⇨:「方向ボタンを短く入力」/➡:「方向ボタンを長く入力」/Ⓟ:パンチ/Ⓚ:キック/Ⓗ:ホールドボタン/DH:ディフェンシブホールド/OH:オフェンシブホールド　※コマンドはすべてキャラが右向き時のときのものです。

かすみ技表

基本打撃技

技名	コマンド	属性	フレーム	減	や	ガ	被ホールド
天刃（ﾃﾝｼﾞﾝ）	Ⓟ	上	8(2)10	7	-3	-2	上Ⓟ
霧刀（ｷﾘｶﾞﾀﾅ）	⇘Ⓟ	中	13(2)25	18	15	16	上Ⓟ
地刃（ﾁｼﾞﾝ）	⇩Ⓟ	下	10(2)12	5	-3	2	下Ⓟ
閃天脚（ｾﾝﾃﾝｷｬｸ）	Ⓚ	上	12(2)24	27	9	10	上Ⓚ
閃人脚（ｾﾝｼﾞﾝｷｬｸ）	⇘Ⓚ	中	14(3)24	24	4	10	上中Ⓚ
閃地脚(ｾﾝﾁｷｬｸ)	⇩Ⓚ	下	14(2)22	10	10	12	下Ⓚ

固有打撃技

技名	コマンド	属性	フレーム	減	や	ガ	被ホールド
天襲脚（ﾃﾝｼｭｳｷｬｸ）	⇗Ⓚ	中	20(5)31	28	×	17	上Ⓚ
飛龍脚（ﾋﾘｭｳｷｬｸ）	⇧Ⓚ	上	10(3)28	25	×	13	上Ⓚ
月輪脚（ｹﾞﾂﾘﾝｷｬｸ）	⇖Ⓚ	中	9(5)55	40	×	40	受け流し
浮天刃（ﾌﾃﾝｼﾞﾝ）	⇧Ⓟ	上	25(2)16	12	-1	1	上Ⓟ
避天刃（ﾋﾃﾝｼﾞﾝ）	⇦Ⓟ	上	25(3)14	11	-1	1	上Ⓟ
(天刃)（ﾃﾝｼﾞﾝ）	Ⓟ	上	8(2)10	7	-3	-2	上Ⓟ
(裏天刃)（ｳﾗﾃﾝｼﾞﾝ）	Ⓟ	上	11(3)18	10	-2	5	上Ⓟ
閃連襲（ｾﾝﾚﾝｼｭｳ）	ⓅⓀ	(上上)	12(2)28	25	3D	11	上Ⓚ
二連突き（ﾆﾚﾝﾂﾞｷ）	ⓅⓅ	(上上)	8(2)15	7	3	3	上Ⓟ
連・疾（ﾚﾝ・ﾊﾔﾃ）	ⓅⓅⓀ	(上上)上	17(3)24	35	×	13	上Ⓚ
連・疾風脚（ﾚﾝ・ｼｯﾌﾟｳｷｬｸ）	ⓅⓅⓀⓀ	(上上)上中	20(4)37	30	×	21	上中Ⓚ
★残月刀（ｻﾞﾝｹﾞﾂﾄｳ）	ⓅⓅⓅ	(上上)中	13(3)24	15	10	12	上Ⓟ
★連人襲（ﾚﾝｼﾞﾝｼｭｳ）	ⓅⓅⓅⓀ	(上上)中中	21(3)30	25	×	14	上中Ⓚ
連地襲（ﾚﾝﾁｼｭｳ）	ⓅⓅⓅ⇩Ⓚ	(上上)中下	31(3)35	22	×	19	下Ⓚ
連月砕（ﾚﾝｹﾞﾂｻｲ）	ⓅⓅ⇖Ⓚ	(上上中)	10(5)55	30	×	40	受け流し
★連光弾（ﾚﾝｺｳﾀﾞﾝ）	ⓅⓅ⇨Ⓟ	(上上中)	11(2)21	15	8	9	上Ⓟ
★連光天襲脚（ﾚﾝｺｳﾃﾝｼｭｳｷｬｸ）	ⓅⓅ⇨Ⓟ⇨Ⓚ	(上上中)中	20(5)31	28	×	17	上Ⓚ
★連光地襲脚（ﾚﾝｺｳﾁｼｭｳｷｬｸ）	ⓅⓅ⇨Ⓟ⇩Ⓚ	(上上中)下	22(3)34	22	×	19	下Ⓚ
★連光人襲脚（ﾚﾝｺｳｼﾞﾝｼｭｳｷｬｸ）	ⓅⓅ⇨ⓅⓀ	(上上中)中	14(3)30	27	×	14	上中Ⓚ
★連光裏襲斬（ﾚﾝｺｳﾘｼｭｳｻﾞﾝ）	ⓅⓅ⇨ⓅⓀⓀ	(上上中)中中	30(5)40	30	×	26	上中Ⓚ
★連光虚襲斬（ﾚﾝｺｳｷｮｼｭｳｻﾞﾝ）	ⓅⓅ⇨ⓅⓀ⇩Ⓚ	(上上中)中下	28(4)32	25	×	18	下Ⓚ
閃光弾（ｾﾝｺｳﾀﾞﾝ）	⇨Ⓟ	中	11(2)21	15	10	12	上Ⓟ
★閃光天襲脚（ｾﾝｺｳﾃﾝｼｭｳｷｬｸ）	⇨Ⓟ⇨Ⓚ	中中	20(5)31	28	×	17	上Ⓚ
★閃光地襲脚（ｾﾝｺｳﾁｼｭｳｷｬｸ）	⇨Ⓟ⇩Ⓚ	中下	22(3)34	22	×	19	下Ⓚ
★閃光人襲脚（ｾﾝｺｳｼﾞﾝｼｭｳｷｬｸ）	⇨ⓅⓀ	中中	14(3)30	27	×	14	上中Ⓚ
★閃光裏襲斬（ｾﾝｺｳﾘｼｭｳｻﾞﾝ）	⇨ⓅⓀⓀ	中中中	30(5)40	30	×	26	上中Ⓚ
★閃光虚襲斬（ｾﾝｺｳｷｮｼｭｳｻﾞﾝ）	⇨ⓅⓀ⇩Ⓚ	中中下	28(4)32	25	×	18	下Ⓚ
(霧刀)（ｷﾘｶﾞﾀﾅ）	⇘Ⓟ	中	13(2)25	18	15	16	上Ⓟ
白霧（ｼﾗｷﾞﾘ）	⇘ⓅⓅ	中中	13(2)28	20	4	12	上Ⓟ
★風牙（ﾌｳｶﾞ）	⇘ⓅⓀ	中上	13(3)29	25	×	13	上Ⓚ
(閃天脚)（ｾﾝﾃﾝｷｬｸ）	Ⓚ	上	12(2)24	27	9	10	上Ⓚ
連天脚（ﾚﾝﾃﾝｷｬｸ）	ⓀⓀ	上上	18(3)30	22	×	14	上Ⓚ
連人脚（ﾚﾝｼﾞﾝｷｬｸ）	Ⓚ⇘Ⓚ	上中	20(3)32	20	×	16	上中Ⓚ
連地脚（ﾚﾝﾁｷｬｸ）	Ⓚ⇩Ⓚ	上下	25(3)31	22	×	16	下Ⓚ
無影刀（ﾑｴｲﾄｳ）	⇨⇨Ⓟ	中	13(3)24	20	2	12	上Ⓟ
迅槍脚（ｼﾞﾝｿｳｷｬｸ）	⇩⇘⇨Ⓚ	中	14(3)30	25	×	14	上中Ⓚ
飛燕昇脚（ﾋｴﾝｼｮｳｷｬｸ）	⇨⇨Ⓟ+Ⓚ	中	34(3)49	40	×	32	受け流し
烈風脚（ﾚｯﾌﾟｳｷｬｸ）	⇘Ⓗ+Ⓚ	中	18(3)30	30	×	14	上中Ⓚ
狼牙（ﾛｳｶﾞ）	⇨⇨Ⓚ	下	30(3)32	25	×	16	下Ⓚ
旋（ﾂﾑｼﾞ）	Ⓟ+Ⓚ	上	11(2)22	25	×	9	上Ⓟ
疾（ﾊﾔﾃ）	Ⓗ+Ⓚ	上	15(3)25	28	×	11	上Ⓚ
疾風脚（ｼｯﾌﾟｳｷｬｸ）	Ⓗ+Ⓚ・Ⓗ+Ⓚ	上中	20(4)37	30	×	22	上中Ⓚ
影疾（ｶｹﾞﾊﾔﾃ）	⇩Ⓗ+Ⓚ	下	20(3)32	22	×	16	下Ⓚ
旋・霞蹴り（ｾﾝ・ｶｽﾐｹﾞﾘ）	Ⓗ+Ⓟ+Ⓚ	中	18(3)25	25	×	14	上中Ⓚ
裏影狩旋脚（ﾘｴｲｼｭｾﾝｷｬｸ）	⇨⇦Ⓚ	下	17(3)26	18	2	11	下Ⓚ
★霧幻刀（ﾑｹﾞﾝﾄｳ）	⇘⇘Ⓟ	中	20(3)23	15	×	12	上Ⓟ

背後攻撃技

技名	コマンド	属性	フレーム	減	や	ガ	被ホールド
裏天刃（ｳﾗﾃﾝｼﾞﾝ）	Ⓟ	上	11(3)18	10	-2	5	上Ⓟ
闇刀(ﾔﾐｶﾞﾀﾅ)	⇩Ⓟ	中	16(2)20	14	-2	8	上Ⓟ
裏地刃（ｳﾗﾁｼﾞﾝ）	⬇Ⓟ	下	13(3)20	12	-1	10	下Ⓟ
裏天脚（ｳﾗﾃﾝｷｬｸ）	Ⓚ	上	14(2)27	30	×	11	上Ⓚ

裏人脚（ｳﾗｼﾞﾝｷｬｸ）	⇩Ⓚ	中	15(3)29	25	4	13	上中Ⓚ
裏地脚（ｳﾗﾁｷｬｸ）	⬇Ⓚ	下	18(5)17	25	ﾖﾛ	16	下Ⓚ
月影脚（ｹﾞﾂｴｲｷｬｸ）	⇧Ⓚ	中	24(6)27	35	×	15	受け流し

ジャンプ攻撃技

技名	コマンド	属性	フレーム	減	や	ガ	被ホールド
前天 弧空斬（ｾﾞﾝﾃﾝ ｺｸｳｻﾞﾝ）	(前Ｊ中)Ⓟ	中	10(4)21	20	ﾖﾛ	6	上Ⓟ
前天 旋空脚（ｾﾞﾝﾃﾝ ｾﾝｸｳｷｬｸ）	(前Ｊ中)Ⓚ	中	10(4)26	30	×	12	受け流し
前天 地旋（ｾﾞﾝﾃﾝ ｼﾞﾂﾑｼﾞ）	(前Ｊ着地際)Ⓟ	上	10(2)23	30	×	7	上Ⓟ
前天 旋地脚（ｾﾞﾝﾃﾝ ｾﾝﾁｷｬｸ）	(前Ｊ着地際)Ⓚ	下	20(3)32	25	×	17	下Ⓚ
弧空斬（ｺｸｳｻﾞﾝ）	(上Ｊ中)Ⓟ	中	10(4)21	20	ﾖﾛ	6	上Ⓟ
旋空脚（ｾﾝｸｳｷｬｸ）	(上Ｊ中)Ⓚ	中	10(4)26	30	×	12	受け流し
地旋（ｼﾞﾂﾑｼﾞ）	(上Ｊ着地際)Ⓟ	上	10(2)23	30	×	7	上Ⓟ
旋地脚（ｾﾝﾁｷｬｸ）	(上Ｊ着地際)Ⓚ	下	20(3)32	25	×	17	下Ⓚ
後天 地旋（ｺｳﾃﾝ ｼﾞﾂﾑｼﾞ）	(後Ｊ着地際)Ⓟ	上	10(2)23	30	×	7	上Ⓟ
後天 旋地脚（ｺｳﾃﾝ ｾﾝﾁｷｬｸ）	(後Ｊ着地際)Ⓚ	下	20(3)32	25	×	17	下Ⓚ

ダウン攻撃技

技名	コマンド	属性	フレーム	減	や	ガ	被ホールド
鷹爪脚（ﾀｶﾂﾞﾒｷｬｸ）	⇧Ⓚ	−	38(−)60/33	20	−	−	−
瓦砕き（ｶﾜﾗｸﾀﾞｷ）	⇩Ⓟ	−	18(4)31	10	−	−	−

ダウン攻撃の硬直は(成功時/失敗時)です

投げ技

技名	コマンド	属性	減	間	硬差	爆	浮
虹掛け（ﾆｼﾞｶﾞｹ）	Ⓗ+Ⓟ	上段投げ	50	1.1	−	○	○
冥土御輿(ﾒｲﾄﾞﾐｺｼ)	⇦Ⓟ	上段投げ	45	1.1	−	○	○
狼顎蹴(ﾛｳｶﾞｸｼｭｳ)	⇩⬃⇦Ⓗ+Ⓚ	上段投げ	60	1.2	−	○	○
朧(ｵﾎﾞﾛ)	⬂⬂Ⓟ+Ⓚ	上段投げ	65	1.1	−	×	×
華厳円舞（ｹｺﾞﾝｴﾝﾌﾞ）	⇩⬂⇨Ⓟ	上段投げ	55	1.1	−	○	○
裏燕（ｳﾗﾂﾊﾞﾒ）	⇩Ⓗ+Ⓟ	下段投げ	0	1.25	11	×	×
翼刈（ﾂﾊﾞｻｶﾞﾘ）	(敵背後から)Ⓗ+Ⓟ	上段投げ	55	1.1	−	○	×

ディフェンシブホールド（DH）

技名	コマンド	属性	フレーム	減	硬差	爆	浮
木霊·壱式（ｺﾀﾞﾏ·ｲﾁｼｷ）	(敵Ⓟに)Ⓗ	上中ＤＨ	0(22)8	25	2	×	×
	(背後の敵Ⓟに)Ⓗ		3(22)8				
木霊·弐式(ｺﾀﾞﾏ·ﾆｼｷ)	(敵Ⓚに)Ⓗ	上中ＤＨ	0(22)8	35	4	×	×
	(背後の敵Ⓚに)Ⓗ		3(22)8				
爪払い（ﾂﾏﾊﾞﾗｲ）	(敵Ⓟに)⇩Ⓗ	下段ＤＨ	0(22)5	0	12	×	×
	(背後の敵Ⓟに)⇩Ⓗ		3(22)5				
流刃（ﾘｭｳｼﾞﾝ）	(敵Ⓚに)⇩Ⓗ	下段ＤＨ	0(22)5	0	15	×	×
	(背後の敵Ⓚに)⇩Ⓗ		3(22)5				

オフェンシブホールド（OH）

技名	コマンド	属性	フレーム	減	硬差	爆	浮
★彩桜（ｱﾔｻﾞｸﾗ）	⇨Ⓗ	上段ＯＨ	14(5)16	0	12	×	×
	(敵背後から)⇨Ⓗ						
陽炎（ｶｹﾞﾛｳ）	⇨⇨Ⓗ	上段ＯＨ	16(5)18	0	17	×	×
茨落とし(ｲﾊﾞﾗｵﾄｼ)	(陽炎中に)⇩Ⓚ	派生	−	50	−	○	○
霞返し（ｶｽﾐｶﾞｴｼ）	⇩⬂⇨Ⓗ	上段ＯＨ	18(5)20	40	−	○	○
	(前ジャンプ中)Ⓗ		14(5)16				
	(上ジャンプ中)Ⓗ		14(5)16				
	(後ジャンプ中)Ⓗ		14(5)16				
飛燕(ﾋｴﾝ)	⇨⇨Ⓗ+Ⓚ	上段ＯＨ	32(2)29	45	−	○	×
飛燕逆落(ﾋｴﾝｻｶｵﾄｼ)	(飛燕中に)⇦Ⓗ	派生	−	55	−	○	×
★地陣桜(ﾁｼﾞﾝｻﾞｸﾗ)	(敵しゃがみ時)⬂Ⓗ	下段ＯＨ	15(5)20	0	12	×	×
	(〃)(前ジャンプ中)⇩Ⓗ		15(5)20				
	(〃)(上ジャンプ中)⇩Ⓗ		15(5)20				
	(〃)(後ジャンプ中)⇩Ⓗ		15(5)20				
	(敵しゃがみ背後から)⬂Ⓗ		15(5)20		14		
夢誘（ﾕﾒｻｿｲ）	(敵背後から)⇨⇨Ⓗ	上段ＯＨ	16(5)18	50	−	×	×
	(敵背後から)⇩⬂⇨Ⓗ		18(5)20				
裏飛燕（ｳﾗﾋｴﾝ）	(敵背後から)⇨⇨Ⓗ+Ⓚ	上段ＯＨ	32(2)29	60	−	○	×

特殊行動技

技名	コマンド	属性	フレーム	減	や	ガ	被ホールド
アピール：桜纏い（ｻｸﾗﾏﾄｲ）	⇨⇦⇨Ⓗ+Ⓟ+Ⓚ	−	0(0)51	0	−	−	−
	⇦⇨⇦Ⓗ+Ⓟ+Ⓚ	−					
裏駆け（ｳﾗｶﾞｹ）	⬁Ⓟ	−	0(0)47	0	−	−	−

ザック技表

基本打撃技

技名	コマンド	属性	フレーム	減	や	ガ	被ホールド
ジャブ	Ⓟ	上	8(2)10	10	-3	-3	上Ⓟ
アッパー	⇘Ⓟ	中	15(3)22	20	3	7	上Ⓟ
ローナックル	⇩Ⓟ	下	10(2)12	5	-3	2	下Ⓟ
ハイキック	Ⓚ	上	12(2)24	28	6	7	上Ⓚ
ミドルキック	⇘Ⓚ	中	14(3)24	22	4	9	上中Ⓚ
ローキック	⇩Ⓚ	下	14(2)22	10	10	12	下Ⓚ

固有打撃技

技名	コマンド	属性	フレーム	減	や	ガ	被ホールド
ヘルニードル	⇧Ⓟ	中	15(2)21	25	1	5	上Ⓟ
ティー・ソーク・ボン	⇦Ⓟ	中	15(2)25	25	×	9	上Ⓟ
ライジングヒールキック	⇧Ⓚ	中	12(2)26	30	×	9	上中Ⓚ
ソーク・クラブ	⇩⇘⇨Ⓟ	上	14(2)21	28	10	11	上Ⓟ
★ダブルインパクト	⇩⇘⇨ⓅⓅ	上中	18(2)26	25	×	11	上Ⓟ
ティー・ソーク・トロン	⇨Ⓟ	中	11(2)23	15	10	10	上Ⓟ
ダブルソーク	⇨ⓅⓅ	中中	17(3)25	25	×	10	上Ⓟ
★エルボーキック	⇨ⓅⓀ	中中	16(2)25	18	8	9	上中Ⓚ
★エルボーダブルキック	⇨ⓅⓀⓀ	中中中	20(2)27	18	9	10	上中Ⓚ
★インフェルノラッシュ	⇨ⓅⓀⓀⓀ	中中中中	23(3)35	20	×	19	上中Ⓚ
ティー・ソーク・ラーン	⇨⊏⇨Ⓟ	中	12(2)26	25	×	10	上Ⓟ
★ハーフスピンハイキック	⇦Ⓚ	上	13(3)24	28	7	8	上Ⓚ
★ハーフスピンソーククラブ	⇦ⓀⓅ	上上	38(2)24	28	×	8	上Ⓟ
★ハーフスピンヒールキック	⇦ⓀⓀ	上中	39(2)28	30	×	11	上中Ⓚ
(ハイキック)	Ⓚ	上	12(2)24	28	6	7	上Ⓚ
★ハイミドルコンビネーション	ⓀⓀ	上中	23(2)28	32	×	12	上中Ⓚ
ティー・カウ・トロン	⇨Ⓚ	中	12(2)21	25	6	7	上中Ⓚ
★ガトリングニー	⇨ⓀⓀ	中	18(2)37	35	×	20	上中Ⓚ
テッ・ラーン	⇙Ⓚ	下	17(2)25	15	12	13	下Ⓚ
★テッラーン・ストレート※	⇙ⓀⓅ	下上	14(2)28	11	5	5	上Ⓟ
★ダブルロースピン	⇙Ⓚ⬇Ⓚ	下下	24(3)35	25	×	20	下Ⓚ
スウェイブロー	⇖Ⓟ	上	23(2)15	10	-3	-1	上Ⓟ
(ジャブ)	Ⓟ	上	8(2)10	10	-3	-3	上Ⓟ
(ターンナックル)	Ⓟ	上	11(3)18	13	1	5	上Ⓟ
ジャブ・ハイキック	ⓅⓀ	(上上)	12(2)24	28	30	11	上Ⓚ
ジャブ・ストレート	ⓅⓅ	(上上)	8(2)16	11	3	3	上Ⓟ
☆バルカンエルボー	ⓅⓅⓅ	(上上)中	14(2)26	25	×	10	上Ⓟ
★バルカンミドルキック	ⓅⓅⓀ	(上上)中	14(2)27	22	8	10	上中Ⓚ
☆ダンシングラッシュ	ⓅⓅⓀⓀ	(上上)中中	23(3)35	25	×	19	上中Ⓚ
★バルカンローキック	ⓅⓅ⇩Ⓚ	(上上)下	17(2)25	15	7	9	下Ⓚ
★ロースピンラッシュ	ⓅⓅ⇩Ⓚ⬇Ⓚ	(上上)下下	24(3)35	25	×	20	下Ⓚ
☆バルカンニーキック	ⓅⓅ⇨Ⓚ	(上上)中	18(2)37	35	×	20	上中Ⓚ
バルカンエッジ	ⓅⓅ⇨Ⓟ	(上上)中	12(2)23	15	10	11	上Ⓟ
ジェノサイドラッシュ	ⓅⓅ⇨ⓅⓀ	(上上)中中	15(2)43	30	×	26	上中Ⓚ
☆デビルズラッシュ	ⓅⓅ⇨ⓅⓅ	(上上)中中	21(3)33	20	×	18	上Ⓟ
(アッパー)	⇘Ⓟ	中	15(3)22	20	3	7	上Ⓟ
ヘルスマッシュ	⇘Ⓟ⬊Ⓟ	(中中)	11(4)26	20	9	12	上Ⓟ
ヘブンスマッシュ	⇘Ⓟ⬊Ⓟ⬊Ⓟ	(中中)中	22(4)31	30	×	17	上Ⓟ
スピニングヒールキック	⇩⇘⇨Ⓚ	中	17(3)28	30	×	12	上中Ⓚ
スピニングミドルキック	Ⓗ+Ⓚ	中	18(5)32	32	×	18	上中Ⓚ
ツイスターアッパー	⇩⇘⇨Ⓗ+Ⓟ+Ⓚ	中	17(8)39	40	×	29	受け流し
カウ・ロイ	⇨⇨Ⓚ	中	15(2)29	35	×	12	上中Ⓚ
☆フライングニーキック	⇨⇨Ⓟ+Ⓚ	中	18(2)−	20	×	12	上中Ⓚ
		上	8(2)28	25	×	11	受け流し
★デビルズアッパー	⇘⇘Ⓟ	中	21(3)33	20	×	18	上Ⓟ

※ジャブ・ストレートと同様

背後攻撃技

技名	コマンド	属性	フレーム	減	や	ガ	被ホールド
ターンナックル	Ⓟ	上	11(2)18	13	1	5	上Ⓟ
ターンエルボー	⇩Ⓟ	中	14(6)17	20	7	12	上Ⓟ
ターンローナックル	⬇Ⓟ	下	13(3)20	10	1	5	下Ⓟ
ターンヒールキック	Ⓚ	上	14(2)27	30	×	10	上Ⓚ

ターンアッパーキック	⇩Ⓚ	中	14(2)26	28	5	10	上中Ⓚ
ターンロースピンキック	⬇Ⓚ	下	15(2)27	30	ヨロ	12	下Ⓚ
★ターンソークスラブ	⇦Ⓟ	上	17(2)24	28	×	8	上Ⓟ
★ターンスピニングヒールキック	⇦Ⓚ	中	20(2)28	30	×	11	上中Ⓚ

ジャンプ攻撃技

技名	コマンド	属性	フレーム	減	や	ガ	被ホールド
リープダウンブロー	(前J中)Ⓟ	中	10(4)21	20	ヨロ	6	上Ⓟ
リープサイドキック	(前J中)Ⓚ	中	10(4)26	30	×	12	受け流し
フォワードステップエルボー	(前J着地際)Ⓟ	中	12(2)26	30	×	9	上Ⓟ
フォワードステップニー	(前J着地際)Ⓚ	中	15(2)29	30	×	12	上中Ⓚ
エアダウンブロー	(上J中)Ⓟ	中	10(4)21	20	ヨロ	6	上Ⓟ
エアサイドキック	(上J中)Ⓚ	中	10(4)26	30	×	12	受け流し
ステップエルボー	(上J着地際)Ⓟ	中	12(2)26	30	×	9	上Ⓟ
ステップニーキック	(上J着地際)Ⓚ	中	15(2)29	30	×	12	上中Ⓚ
フェイントエルボー	(後J着地際)Ⓟ	上	14(2)21	28	×	6	上Ⓟ
フェイントミドルスピン	(後J着地際)Ⓚ	中	19(5)22	35	×	12	上中Ⓚ

ダウン攻撃技

技名	コマンド	属性	フレーム	減	や	ガ	被ホールド
フットスタンプ	⇧Ⓚ	–	38(–)55/44	20	–	–	–
ワイルドヒール	⇘Ⓚ	–	17(4)33	10	–	–	–

ダウン攻撃の硬直は(成功時/失敗時)です

投げ技

技名	コマンド	属性	減	間	硬差	爆	浮
ワイルドスロー	Ⓗ+Ⓟ	上段投げ	50	1.1	–	○	○
ゴッ コー ティー カウ	⇨⇦Ⓟ+Ⓚ	上段投げ	20+20+20	1.2	–	○	○
ビーストファング	⇘➘Ⓟ+Ⓚ	上段投げ	65	1.1	–	×	×
ネックハンティング	(敵背後から)Ⓗ+Ⓟ	上段投げ	60	1.1	–	○	○

ディフェンシブホールド(DH)

技名	コマンド	属性	フレーム	減	硬差	爆	浮
エルボーカウンター	(敵Ⓟに)Ⓗ	上中DH	0(22)8	25	2	×	×
	(背後の敵Ⓟに)Ⓗ		3(22)8				
ニーカウンター	(敵Ⓚに)Ⓗ	上中DH	0(22)8	30	4	×	×
	(背後の敵Ⓚに)Ⓗ		3(22)8				
パンチスルー	(敵Ⓟに)⇩Ⓗ	下段DH	0(22)5	0	15	×	×
	(背後の敵Ⓟに)⇩Ⓗ		3(22)5				
キックスルー	(敵Ⓚに)⇩Ⓗ	下段DH	0(22)5	0	16	×	×
	(背後の敵Ⓚに)⇩Ⓗ		3(22)5				

オフェンシブホールド(OH)

技名	コマンド	属性	フレーム	減	硬差	爆	浮
ティー カウ コーン	⇨Ⓗ	上段OH	14(5)16	40	10	×	×
	(前ジャンプ中)Ⓗ		14(5)16				
	(上ジャンプ中)Ⓗ		14(5)16				
	(後ジャンプ中)Ⓗ		18(5)16				
フォワードトラップ	⇨⇨Ⓗ	上段OH	16(5)18	0	22	×	×
リバーストラップ	⇨⇦Ⓗ	上段OH	18(5)20	0	10	×	×
★リフトネイプ	(敵しゃがみ時)⇘Ⓗ	下段OH	15(5)20	0	18	×	×
	(〃)(前ジャンプ中)⇩Ⓗ		15(5)20				
	(〃)(上ジャンプ中)⇩Ⓗ		15(5)20				
	(〃)(後ジャンプ中)⇩Ⓗ		15(5)20				
★フックエルボー	(敵背後から)⇨Ⓗ	上段OH	14(5)16	30	10	×	×
ヘッドクラッシュ	(敵背後から)⇨⇨Ⓗ	上段OH	16(5)18	50	–	○	○
	(敵背後から)⇨⇦Ⓗ		18(5)20				
★バーストニードル	(敵しゃがみ背後から)⇘Ⓗ	下段OH	15(5)20	50	–	○	○

特殊行動技

技名	コマンド	属性	フレーム	減	や	ガ	被ホールド
★アピール ウェイブ	⇨⇦⇨Ⓗ+Ⓟ+Ⓚ	–	0(0)70	0	–	–	–
	⇦⇨⇦Ⓗ+Ⓟ+Ⓚ	–					
フェイクロール	⇩⇘⇨Ⓗ	–	0(0)22	0	–	–	–

ハヤブサ技表

基本打撃技

技名	コマンド	属性	フレーム	減	や	ガ	被ホールド
上段正拳突き	Ⓟ	上	10(2)8	10	-5	-5	上Ⓟ
昇旋刀(ｼｮｳｾﾝﾄｳ)	⬂Ⓟ	中	15(2)22	20	1	6	上Ⓟ
下段正拳突き	⇩Ⓟ	下	10(2)12	5	-3	2	下Ⓟ
上段廻し蹴り	Ⓚ	上	12(2)25	30	×	8	上Ⓚ
足刀蹴り	⬂Ⓚ	中	14(2)25	22	6	8	上中Ⓚ
下段廻し蹴り	⇩Ⓚ	下	14(2)22	10	10	12	下Ⓚ

固有打撃技

技名	コマンド	属性	フレーム	減	や	ガ	被ホールド
破突（ﾊﾄﾂ）	⇨Ⓟ	中	11(2)21	20	0	6	上Ⓟ
雷震撃（ﾗｲｼﾝｹﾞｷ）	⇨⇨Ⓟ	中	14(2)26	28	×	10	上Ⓟ
天突（ｱﾏﾂｷ）	⇧Ⓟ	上	14(3)19	23	-1	4	上Ⓟ
日輪脚（ﾆﾁﾘﾝｷｬｸ）	⬀Ⓚ	中	20(4)30	35	×	22	受け流し
破幻蹴（ﾊｹﾞﾝｼｭｳ）	⇧Ⓚ	上	10(2)29	30	×	12	上Ⓚ
月輪脚（ｹﾞﾂﾘﾝｷｬｸ）	⬁Ⓚ	中	13(5)55	45	×	41	受け流し
蒼空斬刀（ｿｳｸｳｻﾞﾝﾄｳ）	Ⓟ+Ⓚ	上	13(3)25	30	×	10	上Ⓟ
★鳩尾蹴り（ﾐｽﾞｵﾁｹﾞﾘ）	(立ち中に)Ⓚ	中	12(3)26	30	×	10	上中Ⓚ
(上段正拳突き)	Ⓟ	上	10(2)8	10	-5	-5	上Ⓟ
(背撃裏拳)（ﾊｲｹﾞｷｳﾗｹﾝ）	Ⓟ	上	12(3)17	11	0	5	上Ⓟ
柳影刀（ﾘｭｳｴｲﾄｳ）	⬁Ⓟ	上	24(3)15	10	-2	0	上Ⓟ
★柳槍脚（ﾘｭｳｿｳｷｬｸ）	⬁Ⓟ⇩Ⓚ	(上中)	12(3)26	25	7	10	上中Ⓚ
連弾（ﾚﾝﾀﾞﾝ）	ⓅⓅ	(上上)	8(2)15	12	3	4	上Ⓟ
連刀撃（ﾚﾝﾄｳｹﾞｷ）	ⓅⓅⓅ	(上上)中	15(3)25	23	×	10	上Ⓟ
★空旋斬刀（ｸｳｾﾝｻﾞﾝﾄｳ）	ⓅⓅ⇦Ⓟ	(上上)中	19(2)23	20	11	12	上Ⓟ
★空旋斬撃（ｸｳｾﾝｻﾞﾝｹﾞｷ）	ⓅⓅ⇦Ⓟ⇨Ⓟ	中中	15(2)26	28	×	10	上Ⓟ
★滅鬼薙ぎ蹴り（ﾒｯｷﾅｷﾞｹﾞﾘ）	ⓅⓅ⇦ⓅⓀ	(上上)中中	21(2)33	30	×	16	上中Ⓚ
昇連弾（ｼｮｳﾚﾝﾀﾞﾝ）	ⓅⓅⓀ	(上上)中	17(2)29	30	×	12	上中Ⓚ
★陣風連脚（ｼﾞﾝﾌﾟｳﾚﾝｷｬｸ）	ⓅⓅ⇩Ⓚ	(上上)下	24(2)32※	25	3	16	下Ⓚ
正拳·上段蹴り	ⓅⓀ	(上上)	12(2)28	30	30	11	上Ⓚ
(足刀蹴り)	⬂Ⓚ	中	14(2)25	22	6	8	上中Ⓚ
★裏地掃脚（ｳﾗﾁｿｳｷｬｸ）	⬂Ⓚ⇩Ⓚ	中下	30(5)36	25	21	23	下Ⓚ
空旋刀（ｸｳｾﾝﾄｳ）	⇦Ⓟ	中	15(2)23	20	11	12	上Ⓟ
★空震撃（ｸｳｼﾝｹﾞｷ）	⇦Ⓟ⇨Ⓟ	中中	15(2)26	28	×	8	上Ⓟ
破妖薙ぎ蹴り（ﾊﾖｳﾅｷﾞｹﾞﾘ）	⇦ⓅⓀ	中中	21(2)33	30	×	16	上中Ⓚ
地旋刀（ﾁｾﾝﾄｳ）	⬃Ⓟ	下	16(2)25	18	8	9	下Ⓟ
★地旋脚（ﾁｾﾝｷｬｸ）	⬃Ⓟ⬇Ⓚ	下下	21(5)36	25	21	23	下Ⓚ
破邪膝蹴り（ﾊｼﾞｬﾋｻﾞｹﾞﾘ）	⇨Ⓚ	中	15(2)29	30	×	12	上中Ⓚ
地滑り（ｼﾞｽﾍﾞﾘ）	⇨⇨Ⓚ	下	30(4)37	25	×	23	下Ⓚ
地掃脚（ﾁｿｳｷｬｸ）	⬃⬃Ⓚ	下	24(5)36	25	21	23	下Ⓚ
★陣風撃（ｼﾞﾝﾌﾟｳｹﾞｷ）	⬃⬃Ⓚ⬇Ⓚ	下下	30(2)32※	25	3	16	下Ⓚ
★地掃連脚（ﾁｿｳﾚﾝｷｬｸ）	⬃⬃Ⓚ⬃Ⓚ	下下	35(5)36	25	21	23	下Ⓚ
★陣風連撃（ｼﾞﾝﾌﾟｳﾚﾝｹﾞｷ）	⬃⬃Ⓚ⬃Ⓚ⬇Ⓚ	下下下	30(2)32※	25	3	16	下Ⓚ
裏影狩旋脚（ﾘｴｲｼｭｾﾝｷｬｸ）	⇨⇦Ⓚ	下	17(3)26	20	3	10	下Ⓚ
地昇脚（ﾁｼｮｳｷｬｸ）	Ⓗ+Ⓚ	中	18(3)25	32	×	13	受け流し
★光輪脚（ｺｳﾘﾝｷｬｸ）	⇦Ⓚ	上	14(2)36◆	28	12	20	受け流し
★昇竜脚（ｼｮｳﾘｭｳｷｬｸ）	⬇⇦Ⓚ	中	14(3)29	20	0	13	受け流し
★陣風脚（ｼﾞﾝﾌﾟｳｷｬｸ）	⇩Ⓗ+Ⓚ	下	20(2)32※	25	3	16	下Ⓚ
★裂空砲（ﾚｯｸｳﾎｳ）	⬇⇦Ⓟ	中	20(2)27	20	8	11	上Ⓟ
★裂空落震牙（ﾚｯｸｳﾗｸｼﾝｶﾞ）	⬇⇦ⓅⓀ	中中	24(2)26	25	×	9	上中Ⓚ
★降天 正拳突き	(逆立ち中に)Ⓟ	上	30(2)13	10	-2	-1	上Ⓟ
★降天 足刀蹴り	(降天中に)Ⓚ	中	35(2)27	25	5	9	上中Ⓚ
★通天脚（ﾂｳﾃﾝｷｬｸ）	(逆立ち中に)Ⓚ	上	11(3)33	20	×	9	上Ⓚ
★旋刃脚（ｾﾝｼﾞﾝｷｬｸ）	(逆立ち中に)ⓀⓀ	中	21(3)52	25	×	33	受け流し

◆HIT時30　※HIT時21

背後攻撃技

技名	コマンド	属性	フレーム	減	や	ガ	被ホールド
背撃裏拳	Ⓟ	上	12(3)17	11	0	5	上Ⓟ
背撃中段手刀	⇩Ⓟ	中	16(2)20	14	0	4	上Ⓟ
背撃下段手刀	⬇Ⓟ	下	13(3)20	13	1	5	下Ⓟ
背撃上段蹴り	Ⓚ	上	15(3)25	30	×	9	上Ⓚ
背撃中段蹴り	⇩Ⓚ	中	15(3)29	26	8	13	上中Ⓚ
背撃下段蹴り	⬇Ⓚ	下	18(5)27	25	30	14	下Ⓚ
★落震牙(ﾗｸｼﾝｶﾞ)	⇧Ⓚ	中	22(2)26	25	×	8	上中Ⓚ

ジャンプ攻撃技

技名	コマンド	属性	フレーム	減	や	ガ	被ホールド
進空掌（ｼﾝｸｳｼｮｳ）	(前Ｊ中)Ⓟ	中	10(4)21	20	ﾖﾛ	6	上Ⓟ
進空蹴（ｼﾝｸｳｼｭｳ）	(前Ｊ中)Ⓚ	中	10(4)26	30	×	18	受け流し
進撃掌（ｼﾝｹﾞｷｼｮｳ）	(前Ｊ着地際)Ⓟ	中	14(2)26	25	×	9	上Ⓟ
進刺蹴（ｼﾝｼｼｭｳ）	(前Ｊ着地際)Ⓚ	中	15(2)29	30	×	12	上中Ⓚ
留空掌（ﾘｭｳｸｳｼｮｳ）	(上Ｊ中)Ⓟ	中	10(4)21	20	ﾖﾛ	6	上Ⓟ
留空蹴（ﾘｭｳｸｳｼｭｳ）	(上Ｊ中)Ⓚ	中	10(4)26	30	×	18	受け流し
留撃掌（ﾘｭｳｹﾞｷｼｮｳ）	(上Ｊ着地際)Ⓟ	中	14(2)26	25	×	10	上Ⓟ
留刺蹴（ﾘｭｳｼｼｭｳ）	(上Ｊ着地際)Ⓚ	中	15(2)29	30	×	12	上中Ⓚ
退撃掌（ﾀｲｹﾞｷｼｮｳ）	(後Ｊ着地際)Ⓟ	中	18(2)22	25	×	6	上Ⓟ
退刺蹴（ﾀｲｼｼｭｳ）	(後Ｊ着地際)Ⓚ	中	15(2)29	30	×	12	上中Ⓚ

ダウン攻撃技

技名	コマンド	属性	フレーム	減	や	ガ	被ホールド
奈落突き	⇧Ⓟ	－	37(−)60/54	18	－	－	－
虎牙双弾（ﾄﾗｶﾞｿｳﾀﾞﾝ）	⬂Ⓟ	－	15(5)33	10	－	－	－

ダウン攻撃の硬直は(成功時/失敗時)です

投げ技

技名	コマンド	属性	減	間	硬差	爆	浮
十字絡み（ｼﾞｭｳｼﾞｶﾞﾗﾐ）	Ⓗ+Ⓟ	上段投げ	50	1.1	－	○	○
極光抱反落（ｷｮｸｺｳﾎｳﾀﾝﾗｸ）	⇦Ⓗ+Ⓟ+Ⓚ	上段投げ	45	1.1	－	○	×
落雷衝（ﾗｸﾗｲｼｮｳ）	⇩⬃⇦Ⓟ+Ⓚ	上段投げ	65	1.2	－	○	×
首切り投げ	⇩⬂⇨Ⓟ	上段投げ	55	1.1	－	○	○
昇雷掌（ｼｮｳﾗｲｼｮｳ）	⇦⬃⇩⬂⇨Ⓗ+Ⓟ+Ⓚ	上段投げ	10+40	1.1	－	○	○
鎌鼬（ｶﾏｲﾀﾁ）	(昇雷掌中に)⇩⬂⇨⬀⇧Ⓗ+Ⓟ	派生	50	－	－	○	×
飯綱落とし（ｲｽﾞﾅｵﾄｼ）	(鎌鼬中に)⇦⬁⇧⬀⇨⬂⇩Ⓗ+Ⓚ	派生	65	－	－	○	×
斬首閃（ｻﾞﾝｼｭｾﾝ）	(敵しゃがみ時)⇩Ⓗ+Ⓟ	下段投げ	65	1.25	－	○	×
裏投げ	(敵背後から)Ⓗ+Ⓟ	上段投げ	65	1.1	－	○	×
落龍衝（ﾗｸﾘｭｳｼｮｳ）	(敵背後から)Ⓗ+Ⓟ+Ⓚ	上段投げ	75	1.1	－	○	×

ディフェンシブホールド（DH）

技名	コマンド	属性	フレーム	減	硬差	爆	浮
柳閃掌（ﾘｭｳｾﾝｼｮｳ）	(敵Ⓟに)Ⓗ	上中ＤＨ	0(22)8	25	3	×	×
	(背後の敵Ⓟに)Ⓗ		3(22)8				
柳閃刀（ﾘｭｳｾﾝﾄｳ）	(敵Ⓚに)Ⓗ	上中ＤＨ	0(22)8	35	5	×	×
	(背後の敵Ⓚに)Ⓗ		3(22)8				
地柳拳舞（ﾁﾘｭｳｺﾌﾞｼﾏｲ）	(敵Ⓟに)⇩Ⓗ	下段ＤＨ	0(22)5	0	12	×	×
	(背後の敵Ⓟに)⇩Ⓗ		3(22)5				
地柳脚舞（ﾁﾘｭｳｱｼﾉﾏｲ）	(敵Ⓚに)⇩Ⓗ	下段ＤＨ	0(22)5	0	15	×	×
	(背後の敵Ⓚに)⇩Ⓗ		3(22)5				
蹴撃獲投（ｼｭｳｹﾞｷｶｸﾄｳ）	(敵中段Ⓚに対し)⇩⬃⇦Ⓗ	中段ＤＨ	0(22)8	60	－	○	×

オフェンシブホールド（OH）

技名	コマンド	属性	フレーム	減	硬差	爆	浮
槍影狩（ｿｳｴｲｼｭ）	⇨Ⓗ	上段ＯＨ	14(5)16	35	7	×	×
★降天 槍影狩（ｺｳﾃﾝ ｿｳｴｲｼｭ）	(逆立ち中に)Ⓗ	上段ＯＨ	20(5)17	35	7	×	×
幻影（ｹﾞﾝｴｲ）	⇨⇨Ⓗ	上段ＯＨ	16(5)18	0	12	×	×
★隼蹴り（ﾊﾔﾌﾞｻｹﾞﾘ）	⇩⬂⇨Ⓗ	上段ＯＨ	18(5)20	50	－	○	○
	(前ジャンプ中)Ⓗ		14(5)16				
	(上ジャンプ中)Ⓗ		14(5)16				
	(後ジャンプ中)Ⓗ		14(5)16				
★幻影･改（ｹﾞﾝｴｲ･ｶｲ）	(敵しゃがみ時)⬂Ⓗ	下段ＯＨ	15(5)20	0	7	×	×
	(〃)(前ジャンプ中)⇩Ⓗ		15(5)20				
	(〃)(上ジャンプ中)⇩Ⓗ		15(5)20				
	(〃)(後ジャンプ中)⇩Ⓗ		15(5)20				
★鎧狩り（ﾖﾛｲｶﾞﾘ）	(敵背後から)⇨Ⓗ	上段ＯＨ	14(5)16	40	10	×	×
裏雷薙ぎ（ｳﾗｲｶｽﾞﾁﾅｷﾞ）	(敵背後から)⇨⇨Ⓗ	上段ＯＨ	16(5)18	55	－	○	○
	(敵背後から)⇩⬂⇨Ⓗ		18(5)20				
★雷刃（ﾗｲｼﾞﾝ）	(敵しゃがみ背後から)⬂Ⓗ	下段ＯＨ	15(5)20	65	－	○	○

特殊行動技

技名	コマンド	属性	フレーム	減	や	ガ	被ホールド
★アピール：礼	⇨⇦⇨Ⓗ+Ⓟ+Ⓚ	－	0(0)70	0	－	－	－
	⇦⇨⇦Ⓗ+Ⓟ+Ⓚ						
★天地返し	⬂Ⓟ+Ⓚ	－	0(0)30	0	－	－	－
★降天	(逆立ち中に)方向ボタン	－	0(0)30	0	－	－	－
★裏風	⬀Ⓟ	－	0(0)40	0	－	－	－

バイマン技表

基本打撃技

技名	コマンド	属性	フレーム	減	や	ガ	被ホールド
ジャブ	Ⓟ	上	10(2)8	12	-6	-6	上Ⓟ
パームスタンプ	⇘Ⓟ	中	14(2)20	20	-2	4	上Ⓟ
ローナックル	⇩Ⓟ	下	10(2)12	5	-3	2	下Ⓟ
ハイキック	Ⓚ	上	14(2)27	32	11	14	上Ⓚ
ミドルサイドキック	⇘Ⓚ	中	14(3)24	26	3	9	上中Ⓚ
ローキック	⇩Ⓚ	下	14(3)24	13	10	12	下Ⓚ

固有打撃技

技名	コマンド	属性	フレーム	減	や	ガ	被ホールド
パームアロー	⇖Ⓟ	中	22(3)22	30	×	5	上Ⓟ
★スマッシュフック	⇧Ⓟ	中	14(2)28	28	×	12	上Ⓟ
★トラースキック	(立ち中に)Ⓚ	上	12(3)26	35	×	12	上Ⓚ
ドロップキック	⇗Ⓚ	上	23(5)47	35	×	32	受け流し
ジャベリンキック	⇧Ⓚ	上	14(2)25	30	×	12	上Ⓚ
ローリングソバット	Ⓗ+Ⓚ	上	14(3)29	35	×	13	上Ⓚ
スピニングバックナックル	⇦Ⓟ	中	17(2)20	25	-1	4	上Ⓟ
★ニーリフト	⇨Ⓚ	中	13(2)25	25	3	8	上中Ⓚ
スマッシュ	➘Ⓟ	中	12(2)24	25	×	8	上Ⓟ
ヒールハンマー	⇦Ⓚ	中	18(3)25	30	×	9	上中Ⓚ
ヘッドバット	Ⓟ+Ⓚ	中	15(3)28	35	×	11	上Ⓟ
ショルダータックル	⇦⇨Ⓟ	中	20(5)26	40	×	13	受け流し
スイングダブルハンマー	⇨⇨Ⓟ	中	15(3)33	25	14	18	上Ⓟ
リバースダブルハンマー	⇨⇨ⓅⓅ	中中	25(2)33	30	×	15	上Ⓟ
レッグスパイク	⇙Ⓚ	下	19(3)28	25	8	13	下Ⓚ
スライディング	⇩Ⓗ+Ⓚ	下	19(3)24	25	6	12	下Ⓚ
ボディブロー	⇨Ⓟ	中	11(2)22	18	8	8	上Ⓟ
★ストマックブレイク	⇨ⓅⓀ	中中	16(3)24	30	×	9	上中Ⓚ
ストマッククラッシュ	⇨ⓅⓅ	(中中)	13(2)27	18	11	12	上Ⓟ
★クラッシュレッグスパイク	⇨ⓅⓅ⇩Ⓚ	(中中)下	25(3)28	25	8	13	下Ⓚ
(ジャブ)	Ⓟ	上	10(2)8	12	-6	-6	上Ⓟ
ジャブ･ボディブロー	Ⓟ⇨Ⓟ	(上中)	13(2)27	18	9	10	上Ⓟ
★ラッシュソバット	Ⓟ⇨ⓅⓀ	(上中)上	20(3)29	35	×	13	上Ⓚ
★ラッシュレッグスパイク	Ⓟ⇨Ⓟ⇩Ⓚ	(上中)下	25(3)28	25	8	13	下Ⓚ
ジャブ･ハイキック	ⓅⓀ	(上上)	12(2)27	30	ﾖﾛ	11	上Ⓚ
ジャブ･ストレート	ⓅⓅ	(上上)	9(2)12	12	-5	-4	上Ⓟ
★ストームフック	ⓅⓅⓅ	(上上)上	21(2)28	28	×	12	上Ⓟ
ストームバックナックル	ⓅⓅ⇦Ⓟ	(上上中)	15(2)24	25	3	8	上Ⓟ
ストームソバット	ⓅⓅⓀ	(上上)上	18(4)29	35	×	14	上Ⓚ
(ハイキック)	Ⓚ	上	14(2)27	32	11	14	上Ⓚ
★トラップヒールハンマー	ⓀⓀ	上中	25(3)29	30	×	13	上中Ⓚ
★トラップダブルハンマー	ⓀⓅ	上中	21(3)33	25	14	18	上Ⓟ
★トラップリバースハンマー	ⓀⓅⓅ	上中中	25(2)33	30	×	15	上Ⓟ
★ジャイアントアッパー	⇩⇙⇦Ⓟ	中	18(2)25	32	×	12	上Ⓟ

背後攻撃技

技名	コマンド	属性	フレーム	減	や	ガ	被ホールド
ターンバックナックル	Ⓟ	上	11(2)15	12	1	6	上Ⓟ
ターンボディブロー	⇩Ⓟ	中	14(2)21	15	0	4	上Ⓟ
ターンロースピンナックル	⬇Ⓟ	下	13(2)18	13	2	5	下Ⓟ
ターンスピンキック	Ⓚ	上	14(2)27	30	×	10	上Ⓚ
ターンサイドキック	⇩Ⓚ	中	16(2)27	28	6	11	上中Ⓚ
ターンロースピンキック	⬇Ⓚ	下	15(2)27	25	ﾖﾛ	12	下Ⓚ

ジャンプ攻撃技

技名	コマンド	属性	フレーム	減	や	ガ	被ホールド
アサルトダウンパーム	(前Ｊ中)Ⓟ	中	10(4)21	20	ﾖﾛ	6	上Ⓟ
アサルトフロントキック	(前Ｊ中)Ⓚ	中	10(4)26	30	×	12	受け流し
★アサルトスマッシュフック	(前Ｊ着地際)Ⓟ	中	14(2)28	28	×	12	上Ⓟ
アサルトレッグスパイク	(前Ｊ着地際)Ⓚ	下	19(3)28	25	×	13	下Ⓚ
エアダウンパーム	(上Ｊ中)Ⓟ	中	10(4)21	20	ﾖﾛ	6	上Ⓟ
エアフロントキック	(上Ｊ中)Ⓚ	中	10(4)26	30	×	12	受け流し
★ステップスマッシュフック	(上Ｊ着地際)Ⓟ	中	14(2)28	28	×	12	上Ⓟ

ステップレッグスパイク	(上Ｊ着地際)Ⓚ	下	19(3)28	25	×	13	下Ⓚ
★トラップスマッシュフック	(後Ｊ着地際)Ⓟ	中	14(2)28	28	×	12	上Ⓟ
トラップレッグスパイク	(後Ｊ着地際)Ⓚ	下	19(3)28	25	×	13	下Ⓚ

ダウン攻撃技

技名	コマンド	属性	フレーム	減	や	ガ	被ホールド
ニードロップ	⇧Ⓚ	–	39(–)61/36	22	–	–	–
ストンピング	⬂Ⓚ	–	17(8)31	12	–	–	–

ダウン攻撃の硬直は(成功時/失敗時)です

投げ技

技名	コマンド	属性	減	間	硬差	爆	浮
フロントスープレックス	Ⓗ+Ⓟ	上段投げ	50	1.1	–	○	×
ネックハンギングツリー	⇦Ⓗ+Ⓟ	上段投げ	45	1.1	–	○	○
風車式バックブリーカー	⇦⬃⇩⬂⇨Ⓟ	上段投げ	75	1.1	–	×	×
ビクトル膝十字固め	⇩⬂⇨Ⓗ+Ⓚ	上段投げ	60	1.1	–	×	×
★ゴーストバスター	(敵しゃがみ時)⇩Ⓗ+Ⓟ	下段投げ	60	1.25	–	○	×
飛びつき腕ひしぎ逆十字固め	(敵背後から)Ⓗ+Ⓟ	上段投げ	60	1.1	–	×	×

ディフェンシブホールド（DH）

技名	コマンド	属性	フレーム	減	硬差	爆	浮
カウンタースタンドアームロック	(敵Ⓟに)Ⓗ	上中ＤＨ	0(22)8	30	7	×	×
	(背後の敵Ⓟに)Ⓗ		3(22) 8				
カウンターアッパー	(敵Ⓚに)Ⓗ	上中ＤＨ	0(22) 8	35	7	×	×
	(背後の敵Ⓚに)Ⓗ		3(22) 8				
カウンターアームロック	(敵Ⓟに)⇩Ⓗ	下段ＤＨ	0(22)5	35	7	×	×
	(背後の敵Ⓟに)⇩Ⓗ		3(22) 5				
カウンターローアッパー	(敵Ⓚに)⇩Ⓗ	下段ＤＨ	0(22)5	40	5	×	×
	(背後の敵Ⓚに)⇩Ⓗ		3(22)5				
飛びつき膝十字固め	(敵中段Ⓚに対し)⇩⬃⇦Ⓗ	中段ＤＨ	0(22)8	65	–	○	×

オフェンシブホールド（OH）

技名	コマンド	属性	フレーム	減	硬差	爆	浮
★ネックホールドスイング	⇨Ⓗ	上段ＯＨ	14(5)16	0	10	×	×
チョークスラム	⇨⇦Ⓗ	上段ＯＨ	16(5)18	40	–	○	○
腕固め	⇨⬂⇩Ⓗ	上段ＯＨ	16(5)18	55	–	×	×
	(前ジャンプ中)Ⓗ		14(5)16				
	(上ジャンプ中)Ⓗ		14(5)16				
	(後ジャンプ中)Ⓗ		14(5)16				
スタンディングアームロック	⇨⇨Ⓗ	上段ＯＨ	18(5)20	30	–	×	×
首極め腕卍	(ｽﾀﾝﾃﾞｨﾝｸﾞｱｰﾑﾛｯｸ中に)⇨⬂⇩⬃⇦Ⓗ	派生	–	35	–	×	×
ＤＤＴ	(首極め腕卍中に)⇩⬃⇦Ⓟ	派生	–	40	–	○	×
軸足払い	⇩⬂⇨Ⓗ	上段ＯＨ	18(5)20	30	–	○	×
立ちアキレス腱固め	(軸足払い中に)⇨⬂⇩⬃⇦Ⓗ	派生	–	30	–	×	×
逆片エビ固め	(立ちアキレス腱固め中に)⇦⬃⇩Ⓚ	派生	–	45	–	×	×
脇固め	(敵しゃがみ時)⬂Ⓗ	下段ＯＨ	15(5)20	40	–	×	×
	(〃)(前ジャンプ中)⇩Ⓗ		15(5)20				
	(〃)(上ジャンプ中)⇩Ⓗ		15(5)20				
	(〃)(後ジャンプ中)⇩Ⓗ		15(5)20				
	(敵しゃがみ背後から)⬂Ⓗ		15(5)20	45			
★腕ひしぎ逆十字固め	(脇固め中に)⇩⬃⇦Ⓗ	派生	–	45	–	×	×
★ショートキャノン	(敵背後から)⇨Ⓗ	上段OH	14(5)16	30	10	×	×
スリーパーホールド	(敵背後から)⇨⇨Ⓗ	上段OH	18(5)20	50	–	×	×
	(敵背後から)⇩⬂⇨Ⓗ		18(5)20				
	(敵背後から)⇨⬂⇩Ⓗ		16(5)18				
	(敵背後から)⇨⇦Ⓗ		16(5)18				
スイングスリーパー	(スリーパーホールド中に)⇨⬂⇩⬃⇦Ⓗ	派生	–	55	–	○	○

特殊行動技

技名	コマンド	属性	フレーム	減	や	ガ	被ホールド
★アピール：ふんっ！	⇨⇦⇨Ⓗ+Ⓟ+Ⓚ	–	0(0)70	0	–	–	–
	⇦⇨⇦Ⓗ+Ⓟ+Ⓚ	–					

レイ・ファン技表

基本打撃技

技名	コマンド	属性	フレーム	減	や	ガ	被ホールド
単鞭(ﾀﾝﾍﾞﾝ)	Ⓟ	上	9(2)10	10	-3	-3	上Ⓟ
懶紮衣（ﾗﾝｻﾞﾂｲ）	⇘Ⓟ	中	14(2)21	18	13	13	上Ⓟ
下勢単鞭（ｶｾｲﾀﾝﾍﾞﾝ）	⇩Ⓟ	下	10(2)12	5	-3	2	下Ⓟ
蹴脚（ｼｭｳｷｬｸ）	Ⓚ	上	11(2)29	28	10	12	上Ⓚ
蹬脚（ﾄｳｷｬｸ）	⇘Ⓚ	中	13(3)23	25	4	10	上中Ⓚ
下蹬脚（ｶﾄｳｷｬｸ）	⇩Ⓚ	下	14(2)22	10	10	12	下Ⓚ

固有打撃技

技名	コマンド	属性	フレーム	減	や	ガ	被ホールド
★前招（ｾﾞﾝｼｮｳ）	⇗Ⓟ	中	15(4)27	25	×	14	上Ⓟ
斜飛肘撃（ｼｬﾋﾁｭｳｹﾞｷ）	⇧Ⓟ	上	12(2)19	25	-2	5	上Ⓟ
踹脚（ﾀﾝｷｬｸ）	⇗Ⓚ	中	12(3)30	23	×	12	上中Ⓚ
二起脚（ﾆｷｷｬｸ）	⇗ⓀⓀ	中上	10(3)32	25	×	16	受け流し
転身擺蓮脚（ﾃﾝｼﾝﾊｲﾚﾝｷｬｸ）	⇖Ⓚ	上	14(8)27	30	×	16	上Ⓚ
双按（ｿｳｱﾝ）	⇨⇨Ⓟ	中	14(3)23	26	×	9	上Ⓟ
双風貫耳（ｿｳﾌｳｶﾝｼﾞ）	⇦⇨Ⓟ	上	16(3)20	28	×	5	上Ⓟ
七寸靠（ｼﾁｽﾝｺｳ）	⇦⇨Ⓟ	中	13(4)38	40	×	24	受け流し
金鶏独立（ｷﾝｹｲﾄﾞｸﾘﾂ）	Ⓟ+Ⓚ	中	15(2)29	25	×	14	上中Ⓚ
当頭砲（ﾄｳﾄｳﾎｳ）	⬇⇨Ⓟ	中	14(2)21	20	0	6	上Ⓟ
跌趿（ﾃｯｻ）	⇩⇩Ⓚ	下	21(4)32	25	8	18	下Ⓚ
肘撃（ﾁｭｳｹﾞｷ）	⇨Ⓟ	中	11(3)21	17	11	13	上Ⓟ
★連肘撃（ﾚﾝﾁｭｳｹﾞｷ）	⇨ⓅⓀ	中中	14(2)29	25	×	14	上中Ⓚ
抱頭推山（ﾎｳﾄｳｽｲｻﾝ）	⇦Ⓟ	中	17(2)25	20	13	14	上Ⓟ
抱頭推山·前招（ﾎｳﾄｳｽｲｻﾝ・ｾﾞﾝｼｮｳ）	⇦ⓅⓅ	中中	15(4)27	30	×	13	上Ⓟ
揪地竜（ｼｭｳﾁﾘｭｳ）	⇙Ⓟ	中	17(3)26	18	15	16	上Ⓟ
上歩七星（ｼﾞｮｳﾎｼﾁｾｲ）	⇙ⓅⓅ	中中	15(3)24	28	×	11	上Ⓟ
掛面脚（ｶﾒﾝｷｬｸ）	⇦Ⓚ	上	13(6)30	30	×	14	上Ⓚ
穿宮腿（ｾﾝｷｭｳﾀｲ）	⇦ⓀⓀ	上中	23(4)31	20	×	16	上中Ⓚ
穿宮連腿（ｾﾝｷｭｳﾚﾝﾀｲ）	⇦ⓀⓀ⇩Ⓚ	上中下	20(5)42	15	×	30	下Ⓚ
★斧刃脚（ﾌｼﾞﾝｷｬｸ）	⇙Ⓚ	下	17(3)22	15	10	12	下Ⓚ
抱虎帰山（ﾎｳｺｷｻﾝ）	Ⓗ+Ⓟ+Ⓚ	上	14(4)20	20	×	4	上Ⓟ
(懶紮衣)（ﾗﾝｻﾞﾂｲ）	⇘Ⓟ	中	14(2)21	18	13	13	上Ⓟ
(転身単鞭)（ﾃﾝｼﾝﾀﾝﾍﾞﾝ）	Ⓟ	上	10(2)19	12	6	6	上Ⓟ
(単鞭)（ﾀﾝﾍﾞﾝ）	Ⓟ	上	9(2)10	10	-3	-3	上Ⓟ
翻身単鞭（ﾎﾝｼﾝﾀﾝﾍﾞﾝ）	⇖Ⓟ	中	24(4)21	25	10	10	上Ⓟ
高探馬（ｺｳﾀﾝﾏ）	ⓅⓅ	(上上)※	9(2)18	12	7	9	上Ⓟ
玉女穿梭（ｷﾞｮｸｼﾞｮｾﾝｻ）	ⓅⓅ⇨Ⓟ	(上上)中	14(3)27	20	16	17	上Ⓟ
★連環金鶏独立（ﾚﾝｶﾝｷﾝｹｲﾄﾞｸﾘﾂ）	ⓅⓅ⇨ⓅⓀ	(上上)中中	15(2)29	25	×	14	上中Ⓚ
★連環抱頭推山（ﾚﾝｶﾝﾎｳﾄｳｽｲｻﾝ）	ⓅⓅ⇦Ⓟ	(上上)中	17(2)25	20	13	14	上Ⓟ
★連環前招（ﾚﾝｶﾝｾﾞﾝｼｮｳ）	ⓅⓅ⇦ⓅⓅ	(上上)中中	15(4)27	30	×	13	上Ⓟ
★連環跌趿（ﾚﾝｶﾝﾃｯｻ）	ⓅⓅ⇩Ⓚ	(上上)下	21(4)32	25	8	19	下Ⓚ
青竜出水（ｾｲﾘｭｳｼｭｯｽｲ）	Ⓟ⇘Ⓟ	(上中)	11(3)21	20	11	12	上Ⓟ
★青竜双按（ｾｲﾘｭｳｿｳｱﾝ）	Ⓟ⇘Ⓟ⇨Ⓟ	(上中)中	20(3)23	26	×	10	上Ⓟ
★単鞭·掛面脚（ﾀﾝﾍﾞﾝ・ｶﾒﾝｷｬｸ）	ⓅⓀ	上上	13(6)30	30	×	14	上Ⓚ
★単鞭·穿宮腿（ﾀﾝﾍﾞﾝ・ｾﾝｷｭｳﾀｲ）	ⓅⓀⓀ	上上中	23(4)31	20	×	16	上中Ⓚ
★単鞭·穿宮連腿（ﾀﾝﾍﾞﾝ・ｾﾝｷｭｳﾚﾝﾀｲ）	ⓅⓀⓀ⇩Ⓚ	上上中下	20(5)42	15	×	30	下Ⓚ
(蹴脚)（ｼｭｳｷｬｸ）	Ⓚ	上	11(3)28	28	10	12	上Ⓚ
★連環腿（ﾚﾝｶﾝﾀｲ）	ⓀⓀ	上上	22(3)32	32	×	16	上Ⓚ
★連環穿宮腿（ﾚﾝｶﾝｾﾝｷｭｳﾀｲ）	Ⓚ⇩Ⓚ	上中	27(3)31	20	×	17	上中Ⓚ

※懶紮衣から(⇘ⓅⓅ)は安定しません

背後攻撃技

技名	コマンド	属性	フレーム	減	や	ガ	被ホールド
転身単鞭（ﾃﾝｼﾝﾀﾝﾍﾞﾝ）	Ⓟ	上	10(2)19	12	6	6	上Ⓟ
閃通背（ｾﾝﾂｳﾊｲ）	⇩Ⓟ	中	15(3)21	16	0	8	上Ⓟ
転身下勢単鞭（ﾃﾝｼﾝｶｾｲﾀﾝﾍﾞﾝ）	⬇Ⓟ	下	13(3)21	12	0	9	下Ⓟ
転身蹴脚（ﾃﾝｼﾝｼｭｳｷｬｸ）	Ⓚ	上	12(2)34	30	×	17	上Ⓚ
転身蹬脚（ﾃﾝｼﾝﾄｳｷｬｸ）	⇩Ⓚ	中	14(2)30	25	4	14	上中Ⓚ
転身下蹬脚（ﾃﾝｼﾝｶﾄｳｷｬｸ）	⬇Ⓚ	下	15(2)27	23	30	14	下Ⓚ

ジャンプ攻撃技

技名	コマンド	属性	フレーム	減	や	ガ	被ホールド
飛翔捶撃（ﾋｼｮｳｽｲｹﾞｷ）	(前Ｊ中)Ⓟ	中	10(4)21	20	ﾖﾛ	6	上Ⓟ
飛翔蹬脚（ﾋｼｮｳﾄｳｷｬｸ）	(前Ｊ中)Ⓚ	中	10(4)26	30	×	12	受け流し
飛翔双按（ﾋｼｮｳｿｳｱﾝ）	(前Ｊ着地際)Ⓟ	上	12(3)23	30	×	7	上Ⓟ
飛翔跌跤（ﾋｼｮｳﾃｯｻ）	(前Ｊ着地際)Ⓚ	下	21(4)32	25	×	19	下Ⓚ
飛上捶撃（ﾋｼﾞｮｳｽｲｹﾞｷ）	(上Ｊ中)Ⓟ	中	10(4)21	20	ﾖﾛ	6	上Ⓟ
飛上蹬脚（ﾋｼﾞｮｳﾄｳｷｬｸ）	(上Ｊ中)Ⓚ	中	10(4)26	30	×	12	受け流し
飛上双按（ﾋｼﾞｮｳｿｳｱﾝ）	(上Ｊ着地際)Ⓟ	上	12(3)23	30	×	7	上Ⓟ
飛上跌跤（ﾋｼﾞｮｳﾃｯｻ）	(上Ｊ着地際)Ⓚ	下	21(4)32	25	×	19	下Ⓚ
退身双按（ﾀｲｼﾝｿｳｱﾝ）	(後Ｊ着地際)Ⓟ	上	16(3)19	30	×	5	上Ⓟ
退身穿宮腿（ﾀｲｼﾝｾﾝｷｭｳﾀｲ）	(後Ｊ着地際)Ⓚ	中	19(3)22	20	×	13	上中Ⓚ

ダウン攻撃技

技名	コマンド	属性	フレーム	減	や	ガ	被ホールド
落双捶撃（ﾗｸｿｳｽｲｹﾞｷ）	⇧Ⓟ	−	37(−)60/54	18	−	−	−
震脚（ｼﾝｷｬｸ）	⇘Ⓚ	−	19(5)36	15	−	−	−

ダウン攻撃の硬直は(成功時/失敗時)です

投げ技

技名	コマンド	属性	減	間	硬差	爆	浮
倒攆猴（ﾄｳﾃﾞﾝｺｳ）	Ⓗ+Ⓟ	上段投げ	50	1.1	−	○	○
野馬分鬃（ﾔﾊﾞﾌﾞﾝｿｳ）	⇦Ⓗ+Ⓟ+Ⓚ	上段投げ	47	1.1	−	○	○
裡擰臂摔（ﾘﾈｲﾋｽｲ）	⇩⇙⇦Ⓟ	上段投げ	15+50	1.2	−	○	○
撇身捶（ﾍｲｼﾝｽｲ）	⇨⇦Ⓟ	上段投げ	50	1.2	−	○	○
托肘背摔（ﾀｸﾁｭｳﾊｲｽｲ）	(敵背後から)Ⓗ+Ⓟ	上段投げ	60	1.1	−	○	×

ディフェンシブホールド（DH）

技名	コマンド	属性	フレーム	減	硬差	爆	浮
採挒（ｻｲﾚﾂ）	(敵Ⓟに)Ⓗ	上中ＤＨ	0(22)8	0	16	×	×
	(背後の敵Ⓟに)Ⓗ		3(22)8				
掤勢（ﾎｳｾｲ）	(敵Ⓚに)Ⓗ	上中ＤＨ	0(22)8	0	16	×	×
	(背後の敵Ⓚに)Ⓗ		3(22)8				
擾勢（ﾘｾｲ）	(敵Ⓟに)⇩Ⓗ	下段ＤＨ	0(22)5	0	16	×	×
	(背後の敵Ⓟに)⇩Ⓗ		3(22)5				
化推（ｶｽｲ）	(敵Ⓚに)⇩Ⓗ	下段ＤＨ	0(22)5	0	16	×	×
	(背後の敵Ⓚに)⇩Ⓗ		3(22)5				
回擠（ｶｲｾｲ）	(敵中段Ⓚに対し)⇩⇙⇦Ⓗ	中段ＤＨ	0(22)8	0	15	×	×

オフェンシブホールド（OH）

技名	コマンド	属性	フレーム	減	硬差	爆	浮
鑽擰臂摔（ｻﾝﾈｲﾋｽｲ）	⇨Ⓗ	上段ＯＨ	14(5)16	40	10	×	×
摟膝拗歩（ﾛｳｼﾂﾖｳﾎ）	⇨⇨Ⓗ	上段ＯＨ	16(5)18	25+35	−	○	○
	(前ジャンプ中)Ⓗ		14(5)16				
	(上ジャンプ中)Ⓗ		14(5)16				
	(後ジャンプ中)Ⓗ		14(5)16				
挑手打胸（ﾁｮｳｼｭﾀﾞｷｮｳ）	⇩⇘⇨Ⓗ	上段ＯＨ	18(5)20	30	−	×	×
太公釣魚（ﾀｲｺｳﾁｮｳｷﾞｮ）	(挑手打胸中に)⇘⇩⇙⇦Ⓗ+Ⓟ	派生	−	30	−	×	×
連･太公釣魚（ﾚﾝ・ﾀｲｺｳﾁｮｳｷﾞｮ）	(太公釣魚中に)⇨⇨Ⓗ+Ⓟ+Ⓚ	派生	−	40	−	○	○
金鶏独立（ｷﾝｹｲﾄﾞｸﾘﾂ）	(敵しゃがみ時)⇘Ⓗ	下段ＯＨ	15(5)20	50	−	○	○
	(〃)(前ジャンプ中)⇩Ⓗ		15(5)20				
	(〃)(上ジャンプ中)⇩Ⓗ		15(5)20				
	(〃)(後ジャンプ中)⇩Ⓗ		15(5)20				
★白鶴亮翅(ﾊｯｶｸﾘｮｳｼ)	(敵背後から)⇨Ⓗ	上段ＯＨ	14(5)16	40	10	×	×
上歩靠（ｼﾞｮｳﾎｺｳ）	(敵背後から)⇨⇨Ⓗ	上段ＯＨ	16(5)18	60	−	○	○
	(敵背後から)⇩⇘⇨Ⓗ		18(5)20				
提手上勢（ﾃｲｼｭｼﾞｮｳｾｲ）	(敵しゃがみ背後から)⇘Ⓗ	下段ＯＨ	15(5)20	60	−	○	○

特殊行動技

技名	コマンド	属性	フレーム	減	や	ガ	被ホールド
★アピール：やったぁ!	⇨⇦⇨Ⓗ+Ⓟ+Ⓚ	−	0(0)65	0	−	−	−
	⇦⇨⇦Ⓗ+Ⓟ+Ⓚ						

ゲン・フー技表

基本打撃技

技名	コマンド	属性		減	や	ガ	被ホールド
順歩捶（ｼﾞｭﾝﾎｽｲ）	Ⓟ	上	10(2) 9	10	-2	-1	上Ⓟ
丹鳳朝陽（ﾀﾝﾎｳﾁｮｳﾖｳ）	⇘Ⓟ	中	15(3) 21	20	5	6	上Ⓟ
崩捶（ﾎｳｽｲ）	⇩Ⓟ	下	11(2) 10	5	-3	2	下Ⓟ
高弾腿（ｺｳﾀﾞﾝﾀｲ）	Ⓚ	上	11(3) 26	30	×	10	上Ⓚ
弾腿（ﾀﾞﾝﾀｲ）	⇘Ⓚ	中	14(2) 24	25	4	9	上中Ⓚ
斧刃脚（ﾌｼﾞﾝｷｬｸ）	⇩Ⓚ	下	12(2) 25	12	12	14	下Ⓚ

固有打撃技

技名	コマンド	属性		減	や	ガ	被ホールド
(順歩捶)（ｼﾞｭﾝﾎｽｲ）	Ⓟ	上	10(2)9	10	-2	-1	上Ⓟ
撐掌（ﾄｳｼｮｳ）	⇧Ⓟ	上	14(3)16	20	-2	6	上Ⓟ
連捶（ﾚﾝｽｲ）	ⓅⓅ	(上上)	8(2)12	12	2	4	上Ⓟ
★連捶単把（ﾚﾝｽｲﾀﾝﾊﾟ）	ⓅⓅ⇨Ⓟ	(上上)中	18(2)24	20	1	6	上Ⓟ
(丹鳳朝陽)（ﾀﾝﾎｳﾁｮｳﾖｳ）	⇘Ⓟ	中	15(3)21	20	5	6	上Ⓟ
丹鳳朝陽·虎蹲山（ﾀﾝﾎｳﾁｮｳﾖｳ・ｺﾝｿﾝｻﾞﾝ）	⇘ⓅⓅ	中中	20(3)20	18	0	5	上Ⓟ
虎抱頭（ｺﾎｳﾄｳ）	⇗Ⓟ	上	12(2)26	20	×	10	上Ⓟ
盤肘（ﾊﾞﾝﾁｭｳ）	⇨Ⓟ	中	11(3)21	18	7	8	上Ⓟ
★盤肘·丹鳳朝陽（ﾊﾞﾝﾁｭｳ・ﾀﾝﾎｳﾁｮｳﾖｳ）	⇨ⓅⓅ	中中	22(3)21	20	5	6	上Ⓟ
懐抱頑石（ｶｲﾎｳｶﾞﾝｾｷ）	⇦Ⓟ	中	15(2)21	20	0	5	上Ⓟ
★懐抱頑石·鷹促把（ｶｲﾎｳｶﾞﾝｾｷ・ﾖｳｿｸﾊ）	⇦ⓅⓅ	中中	24(3)28	25	×	12	上Ⓟ
★懐抱頑石·双推把（ｶｲﾎｳｶﾞﾝｾｷ・ｿｳｽｲﾊ）	⇦Ⓟ⇨Ⓟ	(中中)	15(2)23	20	6	7	上Ⓟ
★懐抱頑石·双推把·双把（ｶｲﾎｳｶﾞﾝｾｷ・ｿｳｽｲﾊ・ｿｳﾊ）	⇦Ⓟ⇨Ⓟ・Ⓟ+Ⓚ	(中中)中	18(3)30	30	×	13	上Ⓟ
挑領（ﾁｮｳﾘｮｳ）	↘Ⓟ	中	13(3)23	25	×	8	上Ⓟ
単把（ﾀﾝﾊﾟ）	⇨⇨Ⓟ	中	12(2)23	20	-1	6	上Ⓟ
虎蹲山（ｺﾝｿﾝｻﾞﾝ）	⇘⇘Ⓟ	中	15(3)18	22	-3	2	上Ⓟ
箭疾歩（ｾﾝｼｯﾎﾟ）	⇨⇨ⒽⓅ	中	20(3)31	30	×	15	受け流し
虎撲把（ｺﾎﾞｸﾊ）	Ⓟ+Ⓚ	中	13(2)25	30	×	8	上Ⓟ
鷹促把（ﾖｳｿｸﾊ）	⇨⇦Ⓟ	中	16(3)27	25	×	11	上Ⓟ
烏牛擺頭（ｳｷﾞｭｳﾊｲﾄｳ）	⇙⇨Ⓟ	中	16(3)34	50	×	18	受け流し
双把（ｿｳﾊ）	⇨Ⓟ+Ⓚ	中	18(3)28	42	×	12	上Ⓟ
斬捶（ｻﾞﾝｽｲ）	⇩Ⓟ+Ⓚ	中	15(2)29	32	×	12	上中Ⓚ
鶏子栽肩（ﾖｳｼｻｲｹﾝ）	⇩Ⓟ+Ⓚ・⇦⇨Ⓟ	中中	22(3)36	30	×	19	受け流し
搨把（ﾄｳﾊ）	Ⓗ+Ⓟ+Ⓚ	上	18(2)20	30	×	4	上Ⓟ
(弾腿)（ﾀﾞﾝﾀｲ）	⇘Ⓚ	中	14(3)24	25	4	9	上中Ⓚ
蛇出洞（ｼﾞｬｼｭﾂﾄﾞｳ）	⇘ⓀⓅ	中中	24(3)26	30	×	11	上Ⓟ
★鶏腿（ｹｲﾀｲ）	➡Ⓚ	中	13(2)23	20	3	6	上中Ⓚ
★鶏腿·半旋風（ｹｲﾀｲ・ﾊﾝｾﾝﾌﾟｳ）	➡ⓀⓀ	中上	31(4)26	30	×	11	上Ⓚ
★七寸腿（ｼﾁｽﾝﾀｲ）	⇙Ⓚ	下	17(2)23	12	5	7	下Ⓚ
★七寸腿·烏牛擺頭（ｼﾁｽﾝﾀｲ・ｳｷﾞｭｳﾊｲﾄｳ）	⇙Ⓚ・⇙⇨Ⓟ	下中	30(3)36	50	×	20	受け流し
半旋風（ﾊﾝｾﾝﾌﾟｳ）	⇗Ⓚ	上	14(4)26	30	×	11	上Ⓚ
旋風脚（ｾﾝﾌﾟｳｷｬｸ）	⇧Ⓚ	上	19(5)30	40	×	16	上Ⓚ
★旋風前掃腿（ｾﾝﾌﾟｳｾﾞﾝｿｳﾀｲ）	⇧Ⓚ⇩Ⓚ	上下	25(5)32	25	×	19	下Ⓚ
転身後蹴腿（ﾃﾝｼﾝｺｳｼｭｳﾀｲ）	⇖Ⓚ	中	16(3)45	30	×	30	上中Ⓚ
側踹脚（ｿｸﾀﾝｷｬｸ）	⇨Ⓚ	上	14(2)26	30	×	11	上Ⓚ
双飛脚（ｿｳﾋｷｬｸ）	Ⓗ+Ⓚ	上	16(3)30	35	×	14	受け流し
前掃腿（ｾﾞﾝｿｳﾀｲ）	⇩Ⓗ+Ⓚ	下	23(5)32	25	×	19	下Ⓚ

背後攻撃技

技名	コマンド	属性		減	や	ガ	被ホールド
転身崩捶（ﾃﾝｼﾝﾎｳｽｲ）	Ⓟ	上	10(2)19	13	-2	5	上Ⓟ
転身挑領（ﾃﾝｼﾝﾁｮｳﾘｮｳ）	⇩Ⓟ	中	16(3)23	17	6	12	上Ⓟ
転身下崩捶（ﾃﾝｼﾝｶﾎｳｽｲ）	⬇Ⓟ	下	13(2)20	11	1	5	下Ⓟ
転身蹴腿（ﾃﾝｼﾝｼｭｳﾀｲ）	Ⓚ	上	14(2)27	30	×	10	上Ⓚ
後蹴腿（ｺｳｼｭｳﾀｲ）	⇩Ⓚ	中	14(3)30	27	5	11	上中Ⓚ
転身下蹬脚（ﾃﾝｼﾝｶﾄｳｷｬｸ）	⬇Ⓚ	下	16(3)27	25	ｺﾛ	14	下Ⓚ

ジャンプ攻撃技

技名	コマンド	属性	フレーム	減	や	ガ	被ホールド
中空上歩捶（ﾁｭｳｸｳｼﾞｮｳﾎｽｲ）	(前J中)Ⓟ	中	10(4)21	20	ｺﾛ	6	上Ⓟ
中空蹬脚（ﾁｭｳｸｳﾄｳｷｬｸ）	(前J中)Ⓚ	中	10(4)26	30	×	12	受け流し
飛躍搨把（ﾋﾔｸﾄｳﾊ）	(前J着地際)Ⓟ	上	19(2)19	30	×	4	上Ⓟ
飛躍掃腿（ﾋﾔｸｿｳﾀｲ）	(前J着地際)Ⓚ	下	23(5)32	25	×	19	下Ⓚ

中空順歩捶（チュウクウジュンホスイ）	(上J中)Ⓟ	中	10(4)21	20	30	6	上Ⓟ
中空落蹬脚（チュウクウラクトウキャク）	(上J中)Ⓚ	中	10(4)26	30	×	12	受け流し
跳躍搨把（チョウヤクトウハ）	(上J着地際)Ⓟ	上	19(2)19	30	×	4	上Ⓟ
跳躍掃腿（チョウヤクソウタイ）	(上J着地際)Ⓚ	下	23(5)32	25	×	19	下Ⓚ
退身搨把（タイシントウハ）	(後J着地際)Ⓟ	上	19(2)19	30	×	4	上Ⓟ
退身掃腿（タイシンソウタイ）	(後J着地際)Ⓚ	下	23(5)32	25	×	19	下Ⓚ

ダウン攻撃技

技名	コマンド	属性	フレーム	減	や	ガ	被ホールド
★落蹴撃（ラクシュウゲキ）	⇧Ⓚ	–	37(–)53/54	18	–	–	–
地撑掌（チトウショウ）	⇩Ⓟ	–	19(2)32	10	–	–	–

ダウン攻撃の硬直は(成功時/失敗時)です

投げ技

技名	コマンド	属性	減	間	硬差	爆	浮
十字裏横（ジュウジカオウ）	Ⓗ+Ⓟ	上段投げ	55	1.1	–	○	×
雲閉日月把（ウンペイニチゲツハ）	⇩⇨Ⓗ+Ⓟ+Ⓚ	上段投げ	40+10	1.2	–	○	○
硬開三皇鎖（コウカイサンオウサ）	⇦⇩⬃Ⓟ	上段投げ	20+20+20	1.2	10	×	×
心意把（シンイハ）	⇦Ⓗ+Ⓟ	上段投げ	50	1.1	–	○	○
虎擺尾（コハイビ）	(敵背後から)Ⓗ+Ⓟ	上段投げ	65	1.1	–	○	○

ディフェンシブホールド（DH）

技名	コマンド	属性	フレーム	減	硬差	爆	浮
採手（サイシュ）	(敵Ⓟに)Ⓗ	上中DH	0(22)8	0	6	×	×
	(背後の敵Ⓟに)Ⓗ		3(22)8				
摟手（ロウシュ）	(敵Ⓚに)Ⓗ	上中DH	0(22)8	0	8	×	×
	(背後の敵Ⓚに)Ⓗ		3(22)8				
掛手（カシュ）	(敵Ⓟに)⇩Ⓗ	下段DH	0(22)5	0	5	×	×
	(背後の敵Ⓟに)⇩Ⓗ		3(22)5				
勾掛（コウカ）	(敵Ⓚに)⇩Ⓗ	下段DH	0(22)5	0	7	×	×
	(背後の敵Ⓚに)⇩Ⓗ		3(22)5				
龍調膀（リュウチョウボウ）	(敵中段Ⓚに対し)⇩⬃⇦Ⓗ	中段DH	0(22)8	60	–	○	○

オフェンシブホールド（OH）

技名	コマンド	属性	フレーム	減	硬差	爆	浮
圧手（アッシュ）	⇨Ⓗ	上段OH	14(5)16	0	15	×	×
	(敵背後から)⇨Ⓗ						
揪腿（シュウタイ）	⇨⇦Ⓗ	上段OH	16(5)18	50	–	○	○
	(前ジャンプ中)Ⓗ		14(5)16				
	(上ジャンプ中)Ⓗ		14(5)16				
	(後ジャンプ中)Ⓗ		14(5)16				
★捲地風（ケンチフウ）	⇩⬂⇨Ⓗ	上段OH	18(5)20	40	–	×	×
★猴形（コウケイ）	(捲地風中に)⇩⬂⇨Ⓟ	派生	–	45	–	○	○
★猴搬枝（コウハンシ）	(敵しゃがみ時)⬂Ⓗ	下段OH	15(5)20	40	5	×	×
	(〃)(前ジャンプ中)⇩Ⓗ		15(5)20				
	(〃)(上ジャンプ中)⇩Ⓗ		15(5)20				
	(〃)(後ジャンプ中)⇩Ⓗ		15(5)20				
	(敵しゃがみ背後から)⬂Ⓗ		15(5)20		–	○	○
★虎蹲山（コソンザン）	(敵背後から)⇨⇦Ⓗ	上段OH	16(5)18	30	10	×	×
	(敵背後から)⇩⬂⇨Ⓗ		18(5)20				

特殊行動技

技名	コマンド	属性	フレーム	減	や	ガ	被ホールド
★アピール　盤落地（バンラクチ）	⇨⇦⇨Ⓗ+Ⓟ+Ⓚ	–	0(0)70	0	–	–	–
	⇦⇨⇦Ⓗ+Ⓟ+Ⓚ						
箭歩（センポ）	⇨⇨Ⓗ	–	0(0)26	0	–	–	–
側転	⬁Ⓟ	–	0(0)44	0	–	–	–

ティナ技表

基本打撃技

技名	コマンド	属性	フレーム	減	や	ガ	被ホールド
ジャブ	Ⓟ	上	9(2)8	10	-5	-5	上Ⓟ
アッパー	⇘Ⓟ	中	15(3)24	20	-3	2	上Ⓟ
ローナックル	⇩Ⓟ	下	10(2)12	5	-3	2	下Ⓟ
ハイキック	Ⓚ	上	12(2)25	30	×	9	上Ⓚ
ミドルキック	⇘Ⓚ	中	14(2)25	25	3	10	上中Ⓚ
ローキック	⇩Ⓚ	下	15(2)25	12	11	12	下Ⓚ

固有打撃技

技名	コマンド	属性	フレーム	減	や	ガ	被ホールド
ナックルアロー	⇖Ⓟ	中	29(3)19	25	×	6	上Ⓟ
エルボースマッシュ	⇧Ⓟ	中	19(3)20	20	×	7	上Ⓟ
バックチョップ	⇗Ⓟ	中	16(3)26	18	8	9	上Ⓟ
バックチョップハンマー	⇗ⓅⓅ	中中	19(2)30	25	×	16	上Ⓟ
ダブルハンマー	⇦Ⓟ	中	18(2)30	25	×	15	上Ⓟ
ロースピンナックル	⇙Ⓟ	下	15(2)25	20	7	10	上Ⓟ
バックブレインキック	⇧Ⓚ	上	21(6)40	35	×	40	受け流し
(ジャブ)	Ⓟ	上	9(2)8	10	-5	-5	上Ⓟ
ジャブ·ハイキック	ⓅⓀ	(上上)	12(2)25	30	ｺﾛ	11	上Ⓚ
ジャブ·ストレート	ⓅⓅ	(上上)	8(2)10	13	-2	-2	上Ⓟ
★マシンガンミドル	ⓅⓅⓀ	(上上)中	14(2)25	25	3	9	上中Ⓚ
マシンガンラッシュ	ⓅⓅⓅ	(上上)中	15(3)26	18	×	13	上Ⓟ
エルボー	⇨Ⓟ	中	11(2)23	18	5	7	上Ⓟ
エルボー・バックナックル	⇨ⓅⓅ	(中中)	15(2)26	20	14	14	上Ⓟ
アルティメットコンボ	⇨ⓅⓅⓀ	(中中)中	15(2)29	25	×	13	上中Ⓚ
★スピンナックルコンボ	⇨ⓅⓅ⇙Ⓟ	(中中)下	16(2)25	20	7	10	下Ⓟ
ダッシュアッパー	⇨⇨Ⓟ	中	17(3)24	25	13	14	上Ⓟ
ダブルアッパー	⇨⇨ⓅⓅ	中中	17(3)25	20	5	12	上Ⓟ
ティナスペシャル	Ⓗ+Ⓟ+Ⓚ	上	18(8)81	35	×	70	受け流し
バーティカルバックチョップ	⬊Ⓟ	中	12(2)27	20	7	7	上Ⓟ
バーティカルハンマー	⬊Ⓟ⇦Ⓟ	中中	19(2)30	25	×	20	上Ⓟ
ケンカキック	⇨⇨Ⓚ	中	25(3)26	40	×	10	上中Ⓚ
ロースピンキック	⇩Ⓗ+Ⓚ	下	24(3)30	25	×	16	下Ⓚ
ショルダータックル	⇦⇨Ⓟ	中	19(5)26	40	×	13	受け流し
ショートレンジラリアット	⇨Ⓗ+Ⓟ	上	14(4)28	28	×	15	上Ⓟ
ローリングソバット	Ⓗ+Ⓚ	上	14(3)29	35	×	14	上Ⓚ
ジャンピングニーバット	⇨Ⓚ	中	15(2)29	30	×	12	上中Ⓚ
ニーハンマー	⇨Ⓚ⇦Ⓟ	中中	25(3)34	25	×	20	上Ⓟ
(ローキック)	⇩Ⓚ	下	15(2)25	12	11	12	下Ⓚ
★ローソバットコンボ	⇩ⓀⓀ	下上	25(3)29	35	×	14	上Ⓚ
★ダブルローキック	⇩Ⓚ⬇Ⓚ	下下	30(3)30	25	×	16	下Ⓚ

背後攻撃技

技名	コマンド	属性	フレーム	減	や	ガ	被ホールド
ターンスピンナックル	Ⓟ	上	12(2)17	13	0	3	上Ⓟ
ターンミドルナックル	⇩Ⓟ	中	15(2)21	15	-1	8	上Ⓟ
ターンローナックル	⬇Ⓟ	下	13(2)20	10	0	8	下Ⓟ
ターンスピンキック	Ⓚ	上	14(2)27	30	×	12	上Ⓚ
ターンサイドキック	⇩Ⓚ	中	15(3)28	28	3	15	上中Ⓚ
ターンローキック	⬇Ⓚ	下	18(3)26	25	ｺﾛ	15	下Ⓚ
ターンソバット	Ⓗ+Ⓚ	上	19(4)25	38	×	10	上Ⓚ

ジャンプ攻撃技

技名	コマンド	属性	フレーム	減	や	ガ	被ホールド
フロントフィストドロップ	(前J中)Ⓟ	中	10(4)21	20	ｺﾛ	6	上Ⓟ
ドロップキック	(前J中)Ⓚ	中	10(4)26	35	×	49	受け流し
フロントステップチョップ	(前J着地際)Ⓟ	中	16(3)26	20	×	10	上Ⓟ
カンガルーニーキック	(前J着地際)Ⓚ	中	15(2)29	30	×	12	上中Ⓚ
フライングフィストドロップ	(上J中)Ⓟ	中	10(4)21	20	ｺﾛ	6	上Ⓟ
ブランディングキック	(上J中)Ⓚ	中	10(4)26	35	×	49	受け流し
ステップチョップ	(上J着地際)Ⓟ	中	16(3)26	20	×	10	上Ⓟ
カンガルーニースタンプ	(上J着地際)Ⓚ	中	15(2)29	30	×	12	上中Ⓚ
バックステップハンマー	(後J着地際)Ⓟ	中	18(2)30	25	×	15	上Ⓟ

バックステップロースピン	(後Ｊ着地際)Ⓚ	下	24(4)29	25	×	15	下Ⓚ

ダウン攻撃技

技名	コマンド	属性	フレーム	減	や	ガ	被ホールド
ヒップドロップ	⇧Ⓟ	―	39(―)57/49	22	―	―	―
エルボードロップ	⇘Ⓟ	―	20(5)48	12	―	―	―
ムーンサルトプレス	⇧Ⓗ+Ⓟ+Ⓚ	―	45(―)80/48	18	―	―	―

ダウン攻撃の硬直は(成功時/失敗時)です

投げ技

技名	コマンド	属性	減	間	硬差	爆	浮
デスバレーボム	Ⓗ+Ⓟ	上段投げ	55	1.1	―	○	×
ボディスラム	Ⓗ+Ⓟ+Ⓚ	上段投げ	40	1.1	―	○	○
フランケンシュタイナー	⇩⇘⇨Ⓗ+Ⓚ	上段投げ	60	1.1	―	○	×
フィッシャーマンズバスター	⇦⇙⇩⇘⇨Ⓟ	上段投げ	75	1.1	―	○	×
Ｊ・Ｏ・サイクロン	⇩⇨Ⓟ+Ⓚ	上段投げ	85	1.2	―	○	×
フライングメイヤー	⇩⇙⇦Ⓟ+Ⓚ	上段投げ	30	1.2	―	×	×
サーフボードスタイルロック	(フライングメイヤー中に)⇦⇨Ⓗ+Ⓟ	派生	30	―	―	×	×
Ｊ・Ｏ・Ｓ	(ｻｰﾌﾎﾞｰﾄﾞｽﾀｲﾙﾛｯｸ中に)⇩⇧Ⓗ+Ⓟ	派生	60	―	―	○	×
バースボム	(敵しゃがみ時)⇩Ⓗ+Ⓟ	下段投げ	70	1.25	―	○	×
ジャパニーズオーシャンボム	(敵しゃがみ時)⇘Ⓗ+Ⓟ+Ⓚ	下段投げ	85	1.25	―	○	×
ジャーマンスープレックス	(敵背後から)Ⓗ+Ⓟ	上段投げ	65	1.1	―	○	×
投げっぱなしジャーマンスープレックス	(敵背後から)Ⓗ+Ⓟ+Ⓚ	上段投げ	75	1.1	―	○	○

ディフェンシブホールド（DH）

技名	コマンド	属性	フレーム	減	硬差	爆	浮
ストライクエルボースマッシュ	(敵Ⓟに)Ⓗ	上中ＤＨ	0(22)8	25	3	×	×
	(背後の敵Ⓟに)Ⓗ		3(22)8				
ストライクエルボーバット	(敵Ⓚに)Ⓗ	上中ＤＨ	0(22)8	30	5	×	×
	(背後の敵Ⓚに)Ⓗ		3(22)8				
ダブルスラップ	(敵Ⓟに)⇩Ⓗ	下段ＤＨ	0(22)5	15+15	2	×	×
	(背後の敵Ⓟに)⇩Ⓗ		3(22)5				
ベアーズスラップ	(敵Ⓚに)⇩Ⓗ	下段ＤＨ	0(22)5	30	2	×	×
	(背後の敵Ⓚに)⇩Ⓗ		3(22)5				
ドラゴンスクリュー	(敵中段Ⓚに対し)⇩⇙⇦Ⓗ	中段ＤＨ	0(22)8	60	―	○	×

オフェンシブホールド（OH）

技名	コマンド	属性	フレーム	減	硬差	爆	浮
ハンマースルー	⇨Ⓗ	上段ＯＨ	14(5)16	0	10	×	×
Ｊ・Ｏ・Ｓ	(ﾊﾝﾏｰｽﾙｰ中に)⇩⇧Ⓗ+Ⓟ	派生	―	60	―	○	×
逆羽固め	⇩⇘⇨Ⓗ	上段ＯＨ	16(5)18	35	―	×	×
ロデオホールド	(逆羽固め中に)方向ボタン１回転Ⓗ	派生	―	40	―	×	×
タックル	⇨⇘⇩Ⓗ	上段ＯＨ	18(5)20	30	―	×	×
	(前ジャンプ中)Ⓗ		14(5)16				
	(上ジャンプ中)Ⓗ		14(5)16				
	(後ジャンプ中)Ⓗ		14(5)16				
ジャイアントスイング	⇦⇙⇩⇘⇨Ⓗ	派生	―	60	―	○	○
★ニーボンバー	(敵しゃがみ時)⇘Ⓗ	下段ＯＨ	15(5)20	45	10	×	×
	(〃)(前ジャンプ中)⇩Ⓗ		15(5)20				
	(〃)(上ジャンプ中)⇩Ⓗ		15(5)20				
	(〃)(後ジャンプ中)⇩Ⓗ		15(5)20				
フルネルソン	(敵背後から)⇨Ⓗ	上段ＯＨ	14(5)16	40	―	×	×
	(敵背後から)⇩⇘⇨Ⓗ		16(5)18				
	(敵背後から)⇨⇘⇩Ⓗ		18(5)20				
ドラゴンスープレックス	(フルネルソン中に)⇨⇗⇧⇖⇦Ⓗ+Ⓟ	派生	―	60	―	○	×
★ニースマッシュ	(敵しゃがみ背後から)⇘Ⓗ	下段ＯＨ	15(5)20	55	―	○	○

特殊行動技

技名	コマンド	属性	フレーム	減	や	ガ	被ホールド
アピール：ガッツポーズ	⇨⇦⇨Ⓗ+Ⓟ+Ⓚ	―	31(8)23	25	×	23	上Ⓟ
	⇦⇨⇦Ⓗ+Ⓟ+Ⓚ						
フロントロール	⇩Ⓟ+Ⓚ	―	0(0)35	0	―	―	―

ジャン・リー技表

基本打撃技

技名	コマンド	属性	フレーム	減	や	ガ	被ホールド
リードジャブ	Ⓟ	上	8(2)10	10	-3	-3	上Ⓟ
リードアッパー	↘Ⓟ	中	14(3)21	20	-1	8	上Ⓟ
ローナックル	↓Ⓟ	下	10(2)12	5	-3	2	下Ⓟ
ハイキック	Ⓚ	上	12(2)24	30	3	7	上Ⓚ
サイドキック	↘Ⓚ	中	14(3)24	23	6	9	上中Ⓚ
ローキック	↓Ⓚ	下	14(2)22	10	10	12	下Ⓚ

固有打撃技

技名	コマンド	属性	フレーム	減	や	ガ	被ホールド
ナックルアッパー	↗Ⓟ	上	14(3)15	18	-1	1	上Ⓟ
★バックフック	↑Ⓟ	上	13(3)18	20	-3	0	上Ⓟ
ハイシンニーキック	↖Ⓚ	上	14(5)25	25	×	12	上Ⓚ
リアハイキック	↑Ⓚ	上	19(3)25	35	×	10	上Ⓚ
キックアッパー	↗Ⓚ	中	14(4)33	25	×	24	上中Ⓚ
二起脚(ﾆｷｷｬｸ)	↗ⓀⓀ	中上	11(2)34	25	×	19	受け流し
折檻チョップ	←Ⓟ	中	20(2)17	20	-2	1	上Ⓟ
スウェイジャブ	↖Ⓟ	上	23(2)15	10	2	2	上Ⓟ
(リードジャブ)	Ⓟ	上	8(2)10	10	-3	-3	上Ⓟ
(ターンジャブ)	Ⓟ	上	11(3)18	12	5	5	上Ⓟ
ジャブ·ハイキック	ⓅⓀ	(上上)	12(3)24	30	ヨロ	11	上Ⓚ
ソニックフック	Ⓟ→Ⓟ	(上上)	10(3)22	18	10	11	上Ⓟ
ソニックスピンキック	Ⓟ→ⓅⓀ	(上上)中	16(3)34	30	×	18	上中Ⓚ
ソニックロースピンキック	Ⓟ→Ⓟ↓Ⓚ	(上上)下	22(3)35	25	×	20	下Ⓚ
★ソニックブロー	Ⓟ↓Ⓟ	上中	14(2)23	18	10	11	上Ⓟ
★ソニックアッパー	Ⓟ↓ⓅⓅ	上中中	15(2)23	20	2	7	上Ⓟ
★コンボロースピンキック	Ⓟ↓Ⓟ↓Ⓚ	上中下	22(3)25	25	×	11	下Ⓚ
リードフック	ⓅⓅ	(上上)	8(3)15	10	2	2	上Ⓟ
バックナックル	ⓅⓅⓅ	(上上上)	10(2)19	10	3	10	上Ⓟ
ドラゴンラッシュ	ⓅⓅⓅⓀ	(上上上)上	18(3)40	40	×	25	上Ⓚ
ドラゴンキャノン	ⓅⓅⓅ→Ⓟ	(上上上)中	18(3)45	45	×	31	上Ⓟ
★コンボナックルアッパー	ⓅⓅ➡Ⓟ	(上上)上	13(3)15	16	-1	1	上Ⓟ
コンボハイキック	ⓅⓅⓀ	(上上上)	11(3)32	26	ヨロ	16	上Ⓚ
ボディブロー	→Ⓟ	中	11(2)23	18	10	11	上Ⓟ
ボディアッパー	→ⓅⓅ	中中	15(2)23	20	2	7	上Ⓟ
★ボディロースピンキック	→Ⓟ↓Ⓚ	中下	22(3)25	25	×	11	下Ⓚ
フラッシュフック	→→Ⓟ	上	13(3)19	18	7	8	上Ⓟ
フラッシュスピンキック	→→ⓅⓀ	上中	16(3)34	30	×	18	上中Ⓚ
フラッシュロースピンキック	→→Ⓟ↓Ⓚ	上下	22(3)35	25	×	20	下Ⓚ
シンニーキック	Ⓗ+Ⓚ	中	16(2)34	32	×	18	上中Ⓚ
ミドルフックキック	←Ⓚ	中	14(2)20	20	10	11	上中Ⓚ
ダブルフックキック	←ⓀⓀ	中上	13(2)30	25	×	13	上Ⓚ
スラストキック	↙Ⓚ	下	17(3)25	15	8	11	下Ⓚ
スラストミドルキック	↙Ⓚ→Ⓚ	下中	25(2)30	30	×	13	上中Ⓚ
スラストスピンキック	↙Ⓚ↓Ⓚ	下下	25(4)35	25	×	22	下Ⓚ
(サイドキック)	↘Ⓚ	中	14(3)24	23	6	9	上中Ⓚ
ミドルスピンキック	↘Ⓚ→Ⓚ	中中	22(3)32	32	×	16	上中Ⓚ
スナップキック	→Ⓚ	中	12(3)25	20	5	9	上中Ⓚ
スナップスピンキック	→Ⓚ→Ⓚ	中上	25(3)30	32	×	15	上Ⓚ
★スナップスパイクキック	→Ⓚ←→Ⓚ	中中	25(3)25 ※	40	×	-2	上中Ⓚ
ロースピンキック	↓Ⓗ+Ⓚ	下	24(5)30	25	×	18	下Ⓚ
ドラゴンブロー	↓↘→Ⓟ	上	13(3)40	40	×	24	上Ⓟ
ドラゴンエルボー	Ⓟ+Ⓚ	中	15(4)40	35	×	26	受け流し
ドラゴンナックル	⬇←→Ⓟ	中	14(3)45	50	×	30	上Ⓟ
ドラゴンキック	↓↘→Ⓚ	強上	25(6)55◆	55	×	×	受け流し
★ドラゴンスパイク	←→Ⓚ	中	21(3)25※	40	×	-2	上中Ⓚ
フラッシュターン	←←Ⓟ	上	13(3)20	18	0	9	上Ⓟ
(ハイキック)	Ⓚ	上	12(2)24	30	3	7	上Ⓚ
★ハイスピンキック	ⓀⓀ	上上	28(3)30	32	×	14	上Ⓚ

※HIT時56　◆HIT時96

背後攻撃技

技名	コマンド	属性	フレーム	減	や	ガ	被ホールド
ターンジャブ	Ⓟ	上	11(3)18	12	5	5	上Ⓟ
ターンボディブロー	⇩Ⓟ	中	16(3)21	15	0	14	上Ⓟ
ターンローナックル	⬇Ⓟ	下	13(3)20	10	-1	8	下Ⓟ
ターンハイキック	Ⓚ	上	14(2)25	30	×	9	上Ⓚ
ターンサイドキック	⇩Ⓚ	中	15(3)27	27	2	12	上中Ⓚ
ターンスピンキック	⬇Ⓚ	下	15(2)27	25	ﾖﾛ	15	下Ⓚ
ブラインドナックル	⇙Ⓟ	上	16(3)40	40	×	25	上Ⓟ
ブラインドエルボー	Ⓟ+Ⓚ	中	15(4)40	40	×	26	受け流し

ジャンプ攻撃技

技名	コマンド	属性	フレーム	減	や	ガ	被ホールド
フロントジャンプナックル	(前J中)Ⓟ	中	10(4)21	20	ﾖﾛ	6	上Ⓟ
フロントジャンプスナップキック	(前J中)Ⓚ	中	12(3)26	30	×	12	受け流し
フロントジャンプスピンナックル	(前J着地際)Ⓟ	上	14(3)30	30	×	15	上Ⓟ
フロントジャンプスピンキック	(前J着地際)Ⓚ	下	20(3)36	25	×	20	下Ⓚ
ジャンプナックル	(上J中)Ⓟ	中	10(4)21	20	ﾖﾛ	6	上Ⓟ
ジャンプスナップキック	(上J中)Ⓚ	中	12(3)26	30	×	12	受け流し
ジャンプスピンナックル	(上J着地際)Ⓟ	上	14(3)30	30	×	15	上Ⓟ
ジャンプスピンキック	(上J着地際)Ⓚ	下	20(3)36	25	×	20	下Ⓚ
バックジャンプスピンナックル	(後J着地際)Ⓟ	上	14(3)30	30	×	12	上Ⓟ
バックジャンプスピンキック	(後J着地際)Ⓚ	下	23(3)28	25	×	18	下Ⓚ

ダウン攻撃技

技名	コマンド	属性	フレーム	減	や	ガ	被ホールド
踏みつけ	⇧Ⓚ	—	38(—)47/41	20	—	—	—
エンター・ザ・ドラゴン	⇧Ⓗ+Ⓟ+Ⓚ	—	38(—)135/55	25	—	—	—
ロースナップキック	⇘Ⓚ	—	15(5)38	10	—	—	—

ダウン攻撃の硬直は(成功時/失敗時)です

投げ技

技名	コマンド	属性	減	間	硬差	爆	浮
ヘルドライブ	Ⓗ+Ⓟ	上段投げ	50	1.1	—	○	○
サイドバスター	⇦Ⓗ+Ⓟ+Ⓚ	上段投げ	48	1.1	—	○	×
肩車投げ	⇩⇙⇦Ⓟ	上段投げ	60	1.2	—	○	○
ヘルクラッシュ	(敵背後から)Ⓗ+Ⓟ	上段投げ	60	1.1	—	○	○

ディフェンシブホールド（DH）

技名	コマンド	属性	フレーム	減	硬差	爆	浮
カウンターリアパンチ	(敵Ⓟに)Ⓗ	上中DH	0(22)8	25	3	×	×
	(背後の敵Ⓟに)Ⓗ		3(22)8				
カウンターストンプ	(敵Ⓚに)Ⓗ	上中DH	0(22)8	35	5	×	×
	(背後の敵Ⓚに)Ⓗ		3(22)8				
ラブサオ	(敵Ⓟに)⇩Ⓗ	下段DH	0(22)5	0	16	×	×
	(背後の敵Ⓟに)⇩Ⓗ		3(22)5				
カオサオ	(敵Ⓚに)⇩Ⓗ	下段DH	0(22)5	0	17	×	×
	(背後の敵Ⓚに)⇩Ⓗ		3(22)5				

オフェンシブホールド（OH）

技名	コマンド	属性	フレーム	減	硬差	爆	浮
★カウンターナックル	⇨Ⓗ	上段OH	14(5)16	30	10	×	×
フロントフェイスロック	⇨⇨Ⓗ	上段OH	16(5)18	40	—	×	×
ヘッドロック	⇩⇘⇨Ⓗ	上段OH	18(5)20	35	—	×	×
	(前ジャンプ中)Ⓗ		14(5)16				
	(上ジャンプ中)Ⓗ		14(5)16				
	(後ジャンプ中)Ⓗ		14(5)16				
ブルドッキングヘッドロック	(ﾍｯﾄﾞﾛｯｸ中に)⇦⇦Ⓗ	派生	—	40	—	○	×
★フロントフェイスロック（下段）	(敵しゃがみ時)⇘Ⓗ	下段OH	15(5)20	45	—	×	×
	(〃)(前ジャンプ中)⇩Ⓗ		15(5)20				
	(〃)(上ジャンプ中)⇩Ⓗ		15(5)20				
	(〃)(後ジャンプ中)⇩Ⓗ		15(5)20				
★リアカウンターナックル	(敵背後から)⇨Ⓗ	上段OH	14(5)16	35	10	×	×
折檻パンチ	(敵背後から)⇨⇨Ⓗ	上段OH	16(5)18	55	—	×	×
	(敵背後から)⇩⇘⇨Ⓗ		18(5)20				
★折檻パンチ（下段）	(敵しゃがみ背後から)⇘Ⓗ	下段OH	15(5)20	60	—	×	×

特殊行動技

技名	コマンド	属性	フレーム	減	や	ガ	被ホールド
アピール：シャウト	⇨⇦⇨Ⓗ+Ⓟ+Ⓚ	—	0(0)55	0	—	—	—
	⇦⇨⇦Ⓗ+Ⓟ+Ⓚ						

ライドウ技表

基本打撃技

技名	コマンド	属性	フレーム	減	や	ガ	被ホールド
上段正拳突き	Ⓟ	上	10(2)8	10	-5	-5	上Ⓟ
アッパー	⇘Ⓟ	中	15(3)22	20	3	7	上Ⓟ
下段正拳突き	⇩Ⓟ	下	10(2)12	5	-3	2	下Ⓟ
閃天脚（センテンキャク）	Ⓚ	上	12(2)24	30	9	10	上Ⓚ
弾腿（ダンタイ）	⇘Ⓚ	中	14(3)24	25	4	9	上中Ⓚ
下段廻し蹴り	⇩Ⓚ	下	14(2)22	10	10	12	下Ⓚ

固有打撃技

技名	コマンド	属性	フレーム	減	や	ガ	被ホールド
スマッシュフック	⇗Ⓟ	中	14(2)28	28	×	12	上Ⓟ
バックフック	⇧Ⓟ	上	13(3)18	20	-3	0	上Ⓟ
日輪脚(ニチリンキャク)	⇗Ⓚ	中	20(4)30	35	×	22	受け流し
破幻蹴（ハゲンシュウ）	⇧Ⓚ	上	10(2)29	30	×	12	上Ⓚ
月輪脚（ゲツリンキャク）	⇖Ⓚ	中	13(5)55	45	×	41	受け流し
ヒールハンマー	⇦Ⓚ	中	18(3)25	30	×	9	上中Ⓚ
地旋刀（チセントウ）	⇙Ⓟ	下	16(2)25	18	8	9	下Ⓟ
レッグスパイク	⇙Ⓚ	下	19(3)28	25	8	13	下Ⓚ
（上段正拳突き）	Ⓟ	上	10(2)8	10	-5	-5	上Ⓟ
翻身単鞭（ホンシンタンベン）	⇖Ⓟ	中	24(4)21	25	9	9	上Ⓟ
正拳·上段蹴り	ⓅⓀ	（上上）	12(2)28	30	30	11	上Ⓚ
連弾	ⓅⓅ	（上上）	8(2)15	12	3	4	上Ⓟ
昇連弾	ⓅⓅⓀ	（上上）中	17(2)29	30	×	12	上中Ⓚ
連刀撃	ⓅⓅⓅ	（上上）中	15(3)25	23	×	10	上Ⓟ
空旋斬刀	ⓅⓅ⇦Ⓟ	（上上）中	19(2)23	20	11	12	上Ⓟ
滅鬼薙ぎ蹴り	ⓅⓅ⇦ⓅⓀ	（上上）中中	21(2)33	30	×	16	上中Ⓚ
（閃天脚）	Ⓚ	上	12(2)24	30	9	10	上Ⓚ
連天脚	ⓀⓀ	上上	18(3)30	25	×	14	上Ⓚ
連地脚	Ⓚ⇩Ⓚ	上下	25(3)31	25	×	16	下Ⓚ
ボディブロー	⇨Ⓟ	中	11(2)22	18	8	8	上Ⓟ
ストマッククラッシュ	⇨ⓅⓅ	（中中）	13(2)27	18	11	12	上Ⓟ
クラッシュヒールハンマー	⇨ⓅⓅ⇦Ⓚ	（中中）中	20(3)25	30	×	9	上中Ⓚ
クラッシュレッグスパイク	⇨ⓅⓅ⇩Ⓚ	（中中）下	25(3)28	25	8	13	下Ⓚ
（アッパー）	⇘Ⓟ	中	15(3)22	20	3	7	上Ⓟ
ヘルスマッシュ	⇘Ⓟ➘Ⓟ	（中中）	11(4)26	20	9	12	上Ⓟ
ヘブンスマッシュ	⇘Ⓟ➘Ⓟ➘Ⓟ	（中中）中	22(4)31	30	×	17	上Ⓟ
空旋刀	⇦Ⓟ	中	15(2)23	20	11	12	上Ⓟ
空震撃	⇦Ⓟ⇨Ⓟ	中中	15(2)26	28	×	8	上Ⓟ
破妖薙ぎ蹴り	⇦ⓅⓀ	中中	21(2)33	30	×	16	上中Ⓚ
ジャンピングニーバット	⇨Ⓚ	中	15(2)29	30	×	12	上中Ⓚ
ニーハンマー	⇨Ⓚ⇦Ⓟ	中中	25(3)34	25	×	20	上Ⓟ
（弾腿）（ダンタイ）	⇘Ⓚ	中	14(3)24	25	4	9	上中Ⓚ
蛇出洞（ジャシュツドウ）	⇘ⓀⓅ	中中	24(3)26	30	×	11	上Ⓟ
トラースキック	（立ち中に）Ⓚ	上	12(2)27	35	×	12	上Ⓚ
スマッシュ	➘Ⓟ	中	12(2)24	25	×	8	上Ⓟ
雷震撃	⇨⇨Ⓟ	中	14(2)26	28	×	10	上Ⓟ
ショルダータックル	⇦⇨Ⓟ	中	20(5)26	40	×	13	受け流し
デビルズアッパー	⇘⇘Ⓟ	中	21(3)33	20	×	18	上Ⓟ
地滑り	⇨⇨Ⓚ	下	30(4)37	25	×	23	下Ⓚ
蒼空斬刀（ソウクウザントウ）	Ⓟ+Ⓚ	上	13(3)25	30	×	10	上Ⓟ
双把（ソウハ）	⇨Ⓟ+Ⓚ	中	18(3)28	42	×	12	上Ⓟ
ローリングソバット	Ⓗ+Ⓚ	上	14(3)29	35	×	13	上Ⓚ
スライディング	⇩Ⓗ+Ⓚ	下	19(3)24	25	6	12	下Ⓚ

背後攻撃技

技名	コマンド	属性	フレーム	減	や	ガ	被ホールド
背撃裏拳（ハイゲキウラケン）	Ⓟ	上	11(3)18	11	0	5	上Ⓟ
背撃中段手刀	⇩Ⓟ	中	16(2)20	14	0	4	上Ⓟ
背撃下段手刀	⬇Ⓟ	下	13(3)20	13	1	5	下Ⓟ
背撃上段蹴り	Ⓚ	上	15(3)25	30	×	9	上Ⓚ
背撃中段蹴り	⇩Ⓚ	中	15(3)29	26	8	13	上中Ⓚ
背撃下段蹴り	⬇Ⓚ	下	18(5)27	25	30	14	下Ⓚ
落震牙（ラクシンガ）	⇧Ⓚ	中	22(2)26	25	×	8	上中Ⓚ

ジャンプ攻撃技

技名	コマンド	属性	フレーム	減	や	ガ	被ホールド
進空掌 (ｼﾝｸｳｼｮｳ)	(前J中)Ⓟ	中	10(4)21	20	ﾖﾛ	6	上Ⓟ
進空蹴 (ｼﾝｸｳｼｭｳ)	(前J中)Ⓚ	中	10(4)26	30	×	18	受け流し
進撃掌 (ｼﾝｹﾞｷｼｮｳ)	(前J着地際)Ⓟ	中	14(2)26	25	×	9	上Ⓟ
進刺蹴 (ｼﾝｼｼｭｳ)	(前J着地際)Ⓚ	中	15(2)29	30	×	12	上中Ⓚ
留空掌 (ﾘｭｳｸｳｼｮｳ)	(上J中)Ⓟ	中	10(4)21	20	ﾖﾛ	6	上Ⓟ
留空蹴 (ﾘｭｳｸｳｼｭｳ)	(上J中)Ⓚ	中	10(4)26	30	×	18	受け流し
留撃掌 (ﾘｭｳｹﾞｷｼｮｳ)	(上J着地際)Ⓟ	中	14(2)26	25	×	10	上Ⓟ
留刺蹴 (ﾘｭｳｼｼｭｳ)	(上J着地際)Ⓚ	中	15(2)29	30	×	12	上中Ⓚ
退撃掌 (ﾀｲｹﾞｷｼｮｳ)	(後J着地際)Ⓟ	中	18(2)22	25	×	6	上Ⓟ
退刺蹴 (ﾀｲｼｼｭｳ)	(後J着地際)Ⓚ	中	15(2)29	30	×	12	上中Ⓚ

ダウン攻撃技

技名	コマンド	属性	フレーム	減	や	ガ	被ホールド
奈落突き	⇧Ⓟ	−	37(−)60/54	18	−	−	−
ストンピング	⬂Ⓚ	−	17(8)31	12	−	−	−

ダウン攻撃の硬直は(成功時/失敗時)です

投げ技

技名	コマンド	属性	減	間	硬差	爆	浮
十字絡み	Ⓗ+Ⓟ	上段投げ	50	1.1	−	○	○
フランケンシュタイナー	⇩⬂⇨Ⓗ+Ⓚ	上段投げ	60	1.1	−	○	×
朧 (ｵﾎﾞﾛ)	⬂⬂Ⓟ+Ⓚ	上段投げ	65	1.1	−	×	×
硬開三皇鎖 (ｺｳｶｲｻﾝｵｳｻ)	⇦⇩⬃Ⓟ	上段投げ	20+20+20	1.2	10	×	×
風車式バックブリーカー	⇦⬃⇩⬂⇨Ⓟ	上段投げ	75	1.1	−	×	×
天崩轟雷衝 (ﾃﾝﾎｳｺﾞｳﾗｲｼｮｳ)	⇩⬂⇨⇦⇨Ⓟ+Ⓚ	上段投げ	85	1.2	−	○	×
ジャパニーズオーシャンボム	(敵しゃがみ時) ⬂Ⓗ+Ⓟ+Ⓚ	下段投げ	85	1.25	−	○	×
裏投げ	(敵背後から)Ⓗ+Ⓟ	上段投げ	65	1.1	−	○	×

ディフェンシブホールド(DH)

技名	コマンド	属性	フレーム	減	硬差	爆	浮
柳閃掌 (ﾘｭｳｾﾝｼｮｳ)	(敵Ⓟに)Ⓗ	上中DH	0(22)8	25	3	×	×
	(背後の敵Ⓟに)Ⓗ		3(22)8				
柳閃刀 (ﾘｭｳｾﾝﾄｳ)	(敵Ⓚに)Ⓗ	上中DH	0(22)8	35	5	×	×
	(背後の敵Ⓚに)Ⓗ		3(22)8				
地柳拳舞 (ﾁﾘｭｳｺﾌﾞｼﾏｲ)	(敵Ⓟに)⇩Ⓗ	下段DH	0(22)5	0	10	×	×
	(背後の敵Ⓟに)⇩Ⓗ		3(22)5				
地柳脚舞 (ﾁﾘｭｳｱｼﾉﾏｲ)	(敵Ⓚに)⇩Ⓗ	下段DH	0(22)5	0	17	×	×
	(背後の敵Ⓚに)⇩Ⓗ		3(22)5				
蹴撃獲投 (ｼｭｳｹﾞｷｶｸﾄｳ)	(敵中段Ⓚに対し)⇩⬃⇦Ⓗ	中段DH	0(22)8	60	−	○	×

オフェンシブホールド(OH)

技名	コマンド	属性	フレーム	減	硬差	爆	浮
ティー·カウ コーン	⇨Ⓗ	上段OH	14(5)16	40	10	×	×
幻影	⇨⇨Ⓗ	上段OH	16(5)18	0	10	×	×
ヘッドロック	⇩⬂⇨Ⓗ	上段OH	18(5)20	35	−	×	×
	(前ジャンプ中)Ⓗ		14(5)16				
	(上ジャンプ中)Ⓗ		14(5)16				
	(後ジャンプ中)Ⓗ		14(5)16				
ブルドッキングヘッドロック	(ﾍｯﾄﾞﾛｯｸ中に)⇦⇦Ⓗ	派生	−	40	−	○	×
裂空迅雷殺 (ﾚｯｸｳｼﾞﾝﾗｲｻﾂ)	⇨⬃⇩⬂⇦Ⓗ	上段OH	18(5)20	85	−	×	×
ニーボンバー	(敵しゃがみ時)⬂Ⓗ	下段OH	15(5)20	45	10	×	×
	(〃)(前ジャンプ中)⇩Ⓗ		15(5)20				
	(〃)(上ジャンプ中)⇩Ⓗ		15(5)20				
	(〃)(後ジャンプ中)⇩Ⓗ		15(5)20				
ショートキャノン	(敵背後から)⇨Ⓗ	上段OH	14(5)16	30	10	×	×
上歩拱 (ｼﾞｮｳﾎｺｳ)	(敵背後から)⇨⇨Ⓗ	上段OH	16(5)18	60	−	○	○
	(敵背後から)⇩⬂⇨Ⓗ		18(5)20				
スリーパーホールド	(敵背後から)⇨⬃⇩⬂⇦Ⓗ	上段OH	18(5)20	50	−	×	×
スイングスリーパー	(スリーパーホールド中に)⇨⬂⇩⬃⇦Ⓗ	派生	−	55	−	○	○
バーストニードル	(敵しゃがみ背後から)⬂Ⓗ	下段OH	15(5)20	50	−	○	○

電撃攻略王

デッド オア アライブ
公式攻略ガイド

STAFF

Directors …… 電撃SEGA SATURN編集部
Editors …… 電撃SEGA SATURN編集部
Writers …… ヴァイス(待山 誠)／高橋 章輔
Assistants …… 田代 聡／佐藤 俊幸
Cover Designer …… 阿部 順子
Designers …… 川本 要／阿部 順子
Photograph …… ALPART
DTP …… SUNDIAL

発行 1997年 10月30日 初版発行

発行者 …… 佐藤辰男
発行所 …… 株式会社メディアワークス
〒101 東京都千代田区神田駿河台1-8 東京YWCA会館
TEL.03-5281-5224(編集)
発売元 …… 株式会社主婦の友社
〒101 東京都千代田区神田駿河台2-9
TEL.03-5280-7550(営業)
印刷所 …… 図書印刷株式会社
装丁 …… デザインクレスト(朝倉哲也)

落丁・乱丁本はお取り替えいたします。
定価はカバーに表示してあります。

Printed in Japan
ISBN4-07-307069-X C0076

※本書の内容(攻略法等)に関する電話でのお問い合わせは、一切受け付けておりません。ご了承願います。

ISBN4-07-307069-X
C0076 ¥1200E
9784073070696
1920076012006

DEAD OR ALIVE



TINA（ティナ）
国籍：アメリカ／性別：女
年齢：22／生年月日：12月6日
血液型：O-type
身長：169cm／体重：59kg
size：B89・W56・H89
流派：プロレス
職業：プロレスラー



RYU·HAYABUSA（リュウ·ハヤブサ）
国籍：日本／性別：男
年齢：23／生年月日：6月15日
血液型：A-type
身長：177cm／体重：70kg
size：B105・W83・H92
流派：隼流忍術
職業：アンティークショップ経営



ZACK（ザック）
国籍：アメリカ／性別：男
年齢：25／生年月日：4月3日
血液型：O-type
身長：180cm／体重：78kg
size：B106・W84・H95
流派：ムエタイ
職業：Dj



JANN·LEE（ジャン・リー）
国籍：中国／性別：男
年齢：20／生年月日：11月27日
血液型：AB-type
身長：173cm／体重：75kg
size：B99・W80・H92
流派：ジークンドー
職業：用心棒



GEN·FU（ゲン・フー）
国籍：中国／性別：男
年齢：65／生年月日：1月5日
血液型：A-type
身長：170cm／体重：78kg
size：B96・W102・H99
流派：心意六合拳
職業：古書店主



LEI·FANG（レイ・ファン）
国籍：中国／性別：女
年齢：19／生年月日：4月23日
血液型：B-type
身長：167cm／体重：50kg
size：B87・W55・H84
流派：太極拳
職業：学生



KASUMI（かすみ）
国籍：日本／性別：女
年齢：17／生年月日：2月23日
血液型：A-type
身長：164cm／体重：48kg
size：B88・W52・H89
流派：霧幻天神流忍術
職業：抜け忍



BAYMAN（バイマン）
国籍：ロシア／性別：男
年齢：31／生年月日：10月10日
血液型：B-type
身長：182cm／体重：105kg
size：B120・W92・H95
流派：コマンドサンボ
職業：暗殺者

全キャラ完全制覇!!

発行／メディアワークス　発売／主婦の友社　定価：本体1,200円 ※消費税が別に加算されます